Mars 2006. Michel Ancel se fait remettre l'insigne des Chevaliers des Arts et des Lettres. Une distinction juste pour un concepteur hors norme. Même s'il n'a pas quarante ans, le Montpelliérain peut se vanter d'un parcours extraordinaire. Avec plus de vingt millions d'exemplaires écoulés de par le monde, son héros Rayman et sa horde de Lapins toujours plus Crétins ont su lui ouvrir les portes de la renommée internationale. C'est notamment à lui que Peter Jackson fera appel pour l'adaptation de son film King Kong sur consoles.

Cette biographie vous présentera Michel Ancel tel qu'il est : un homme souvent secret, à la fois très déterminé et pourtant humble. Fidèle, aussi, puisqu'en vingt ans de carrière, il est resté dans le giron d'un seul éditeur : Ubisoft. C'est enfin un créateur éclairé, très marqué par les tournants pris par le nouveau millénaire comme en atteste Beyond Good & Evil, chef d'œuvre vidéoludique français.

Michel Ancel · 2. Biographie d
1 205230 060643

pix'n love EDITIONS

MICHEL ANCEL

Daniel Ichbiah

Les grands noms du jeu vidéo

2

Daniel Ichbiah avec la collaboration de Sébastien Mirc

Les grands noms du jeu vidéo #2

MICHEL ANCEL

Biographie d'un créateur de jeux vidéo français

pix'n love EDITIONS

pix'n love EDITIONS

LES GRANDS NOMS DU JEU VIDÉO #2

MICHEL ANCEL

BIOGRAPHIE D'UN CRÉATEUR DE JEUX VIDÉO FRANÇAIS

Par Daniel Ichbiah
Avec la collaboration de Sébastien Mirc

© Editions Pix'n Love
Tous droits réservés

Imprimé en Espagne
ISBN : 978-2-918272-16-8
Dépôt légal : octobre 2010
Première édition : octobre 2010

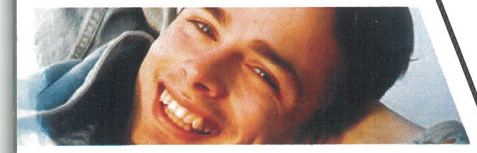
Mise en page et couverture : Luc Pétronille

Photos et documentation : Brigitte et Jean-Claude Ancel, Sophie Markus, Philippe Ancel, Frédéric Houde, Nicolas Choukroun, Xavier Poix, Nicolas Normandon, Serge Hascoët, Ubisoft
Tous les artworks issus de jeux vidéo édités par Ubisoft sont la propriété de l'éditeur.

Correction : Sébastien Mirc, Oma Dan', Marc Pétronille

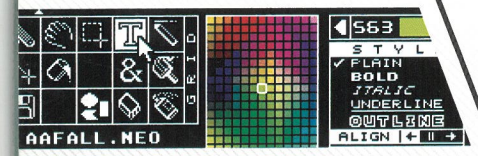
Le Code de la Propriété Intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la Propriété Intellectuelle. Si, malgré nos efforts, certaines maisons d'édition, marques et agences de communication n'ont pu être contactées, qu'elles nous le fassent savoir afin que nous puissions prendre les dispositions qui s'imposent, par rapport à cette édition et à celles qui pourraient suivre.

SOMMAIRE



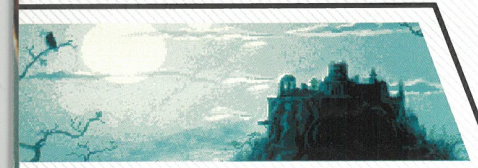
CHAPITRE 1 :
VOYAGES, VOYAGES.....006

Entretien avec Sophie Markus (1/2).....020



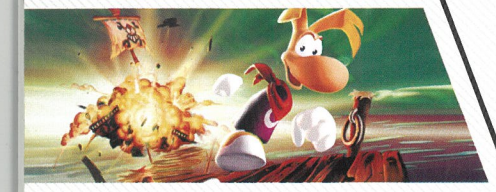
CHAPITRE 2 :
DESSINE-MOI UN JEU VIDÉO.....024

Entretien avec Sophie Markus (2/2).....036



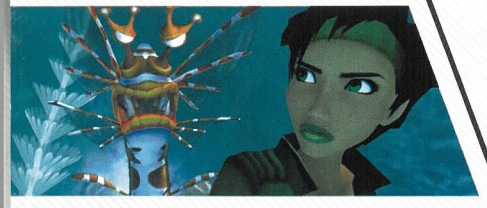
CHAPITRE 3 :
ÉCLOSIONS.....040

Entretien avec Gérard Guillemot.....054



CHAPITRE 4 :
DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR
SE TROUVAIT RAYMAN.....058

Entretien avec Frédéric Houde.....080



CHAPITRE 5 :
LES YEUX DE JADE.....088

Entretien avec Yves Guillemot.....106

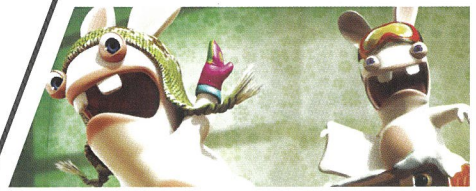
Entretien avec Christophe Héral.....108

CHAPITRE 6 :
110.....LE SEIGNEUR DE LA JUNGLE

126.....Entretien avec Xavier Poix

CHAPITRE 7 :
SAUV' QUI PEUT,
134.....LES LAPINS DÉBARQUENT !

150.....Entretien avec Nicolas Normandon



CHAPITRE 8 :
158.....RETOUR AUX SOURCES

172.....Entretien avec Philippe Ancel

176.....BONUS STAGE

178.....Entretien avec Serge Hascoët

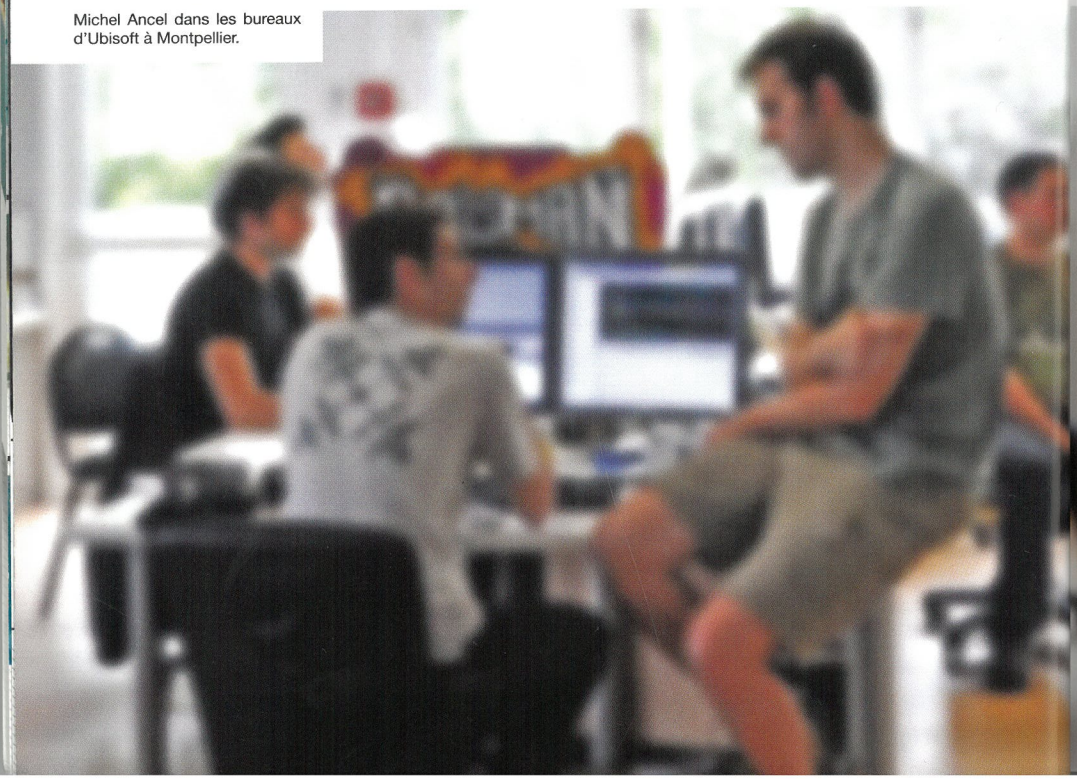
186.....GAME OVER

188.....Ludographie
190.....Index
192.....Remerciements

CHAPITRE 1

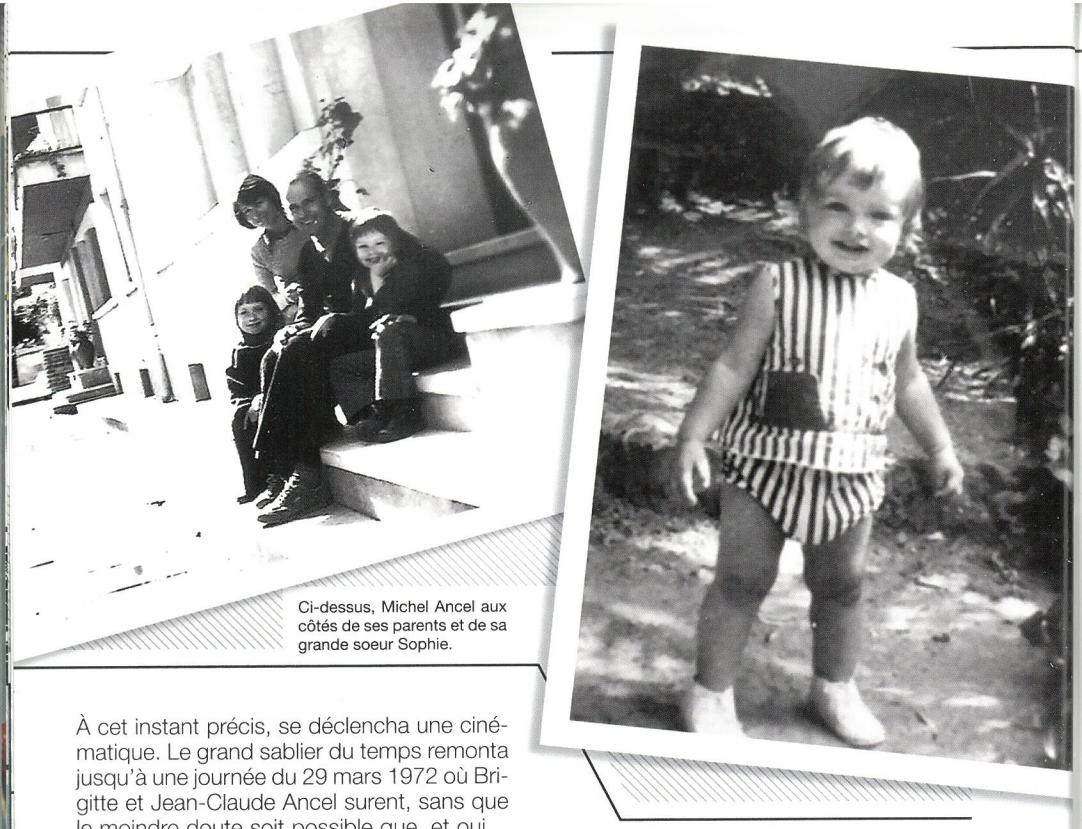
VOYAGES, VOYAGES

Et si c'était un insecte ? Le papillon.
Un sport ? Le frisbee.
Un animal ? Un mutant avec des gênes de dauphin et de ouistiti.
Une saison ? Une journée printanière émaillée de fines gouttelettes de pluie.
Un film ? *Y-a-t-il un pilote dans l'avion ?*
Un créateur de jeu vidéo ?… Michel Ancel.
Pour localiser l'énergumène, une session de Google Earth s'impose. Opérons une rotation du globe afin de pointer sur la France. Direction Montpellier. Michel Ancel a passé l'essentiel de ses jours dans cette ville pittoresque, modèle de cité où il fait bon vivre, à quelques kilomètres des flots. Puisque l'air y est si doux, pourquoi ne pas se matérialiser pour de bon en ces lieux ?
Nous y voici. À l'extrémité d'une allée piétonne où le regard se perd sur les façades à l'ancienne et les arbres guillerets, se dresse la partie d'une grande salle de spectacles qui a pour nom le Qorum. L'avons-nous repéré ? Pas si vite. Il faut à présent descendre un vaste escalier et découvrir un improbable embranchement de routes et tracés de tramway.
Le plus dur reste à faire : repérer un petit tunnel discret au milieu des flux circulatoires. Une fois la voûte derrière nous, il nous faut avancer dans une rue qui semble sortir de nulle part et que bien des cartes ont d'ailleurs négligé de répertorier. Et puis, une antique bâtisse se dresse. On martèle la petite poignée de fer et faute de réponse, puisqu'on est là, on pousse la porte et on monte le grand escalier de pierre.
À l'étage, ils sont là, installés dans un écrin à nul autre pareil, avec dans le regard quelque chose d'indéfinissable, l'exigence des ciseleurs de diamants. C'est dans cette vaste pièce que prennent forme les rêves de pixels, les gags à répétition et tranches de vie partagées. Assis devant son écran, Michel Ancel tient bon la barre et tient bon le vent, hissez haut !…
La souris à la main, il dévoile quelques embryons d'une nouvelle technologie visant à améliorer la création de jeu. Tandis qu'il déforme les décors, le regard se perd sur cette végétation accueillante, jardin de choix pour accueillir les facéties d'un personnage familier…



Michel Ancel dans les bureaux d'Ubisoft à Montpellier.

S'il fallait tenter une comparaison, l'on penserait à Miyamoto. Tout comme lui, Ancel a œuvré essentiellemment pour une seule entité, Ubisoft. Comme lui, c'est un dessinateur et un concepteur davantage qu'un technicien. Et comme lui, il dispose d'un même don consistant à enrober ses créations d'une sorte de magie, une poudre de Perlin Pinpin dont les facettes renvoient un clin d'œil dérobé de l'autre côté du miroir de Lewis Carrol. Cette sensation s'appelle ludique, Chaplin l'aurait nommée burlesque tandis que ceux qui savaient s'adonner à la lecture au Moyen-Âge l'eurent qualifiée de « rabelaisienne ».
Privilège, chance saisie au bond ou juste cristallisation d'un talent, Ancel a rapidement connu une destinée rare. Dès la trentaine, il a obtenu la reconnaissance officielle de sa contrée, côtoyé Steven Spielberg comme Peter Jackson, posé une vision d'auteur sur un genre attiré par la loi des séries et les revenus qui en découlent.
Qu'on se le dise : Ancel est un metteur en scène. Doublé d'un illusionniste.



Ci-dessus, Michel Ancel aux côtés de ses parents et de sa grande soeur Sophie.

À cet instant précis, se déclencha une cinématique. Le grand sablier du temps remonta jusqu'à une journée du 29 mars 1972 où Brigitte et Jean-Claude Ancel surent, sans que le moindre doute soit possible que, et oui… « *C'est un garçon !* ». La scène se passait à Monaco.

Il en est ainsi. Si le nom de Michel Ancel est naturellement associé à la ville de Montpellier, le Pierrot lunaire a vu le jour plus près de la frontière italienne. L'éclosion a eu lieu dans cette ville dont les lacis routiers donnent bien du fil à retordre aux pilotes de Formule 1, sur console comme dans le réel...

« *La famille du côté de ma mère habitait à Menton et la clinique la plus proche se trouvait à Monaco !…* »

Faut-il croire que le futur géniteur de *Rayman* connut une jeunesse dorée au sein du paradis fiscal monégasque ? Pas le moins du monde. Avant d'entrer dans le détail, précisons un élément d'importance : le père de Michel, Jean-Claude, est au service de l'Armée Française. Au gré de ses affectations militaires, la famille est donc régulièrement obligée de déménager. Au rythme d'un départ tous les deux ans environ, elle va se poser à Montpellier, dans le centre de la France, à Nancy comme en Tunisie…

Les premiers souvenirs d'enfance de Michel Ancel remontent à Montpellier, là où se trouve l'école d'infanterie, celle où son père suit sa formation militaire.

D'origine alsacienne, Jean-Claude Ancel est un homme qui en impose. En premier lieu au niveau physique, car il est bien plus grand que la moyenne. Cette stature est renforcée par une voix forte et le regard clair que projettent ses yeux bleus. Aujoutons à cela un accoutrement militaire, des médailles, de grosses chaussures et la conclusion coule de source : Il émane de cet homme une réelle puissance et un grand charisme. Tout au long de sa carrière, il va monter les grades un à un et parvenir à la position de général.

« *C'était quelqu'un d'autoritaire… Quand on travaille dans l'armée, on a tendance à être ainsi. Dans le même temps, il a toujours été très juste. Sa perception de la justice et de la droiture est totale. Cela fait partie des repères qu'il est intéressant d'acquérir lorsque l'on est un gamin !* »

Un jour, alors qu'il a une dizaine d'années, Michel arrive en retard pour l'anniversaire d'un autre fils de militaire. Il a alors droit à une réprimande marquante dont il se souvient encore.

« *Cela me paraissait démesuré, mais c'était à l'image du personnage. Il fallait être à l'heure, respecter ceci, respecter cela.* »

Comme dans bien des foyers, les époux Ancel forment l'équivalent d'un yin et d'un yang. À l'instar des histoires de Madonna ou Michael Jackson pour ne citer qu'eux, la sévérité du père était compensée par la jovialité maternelle.

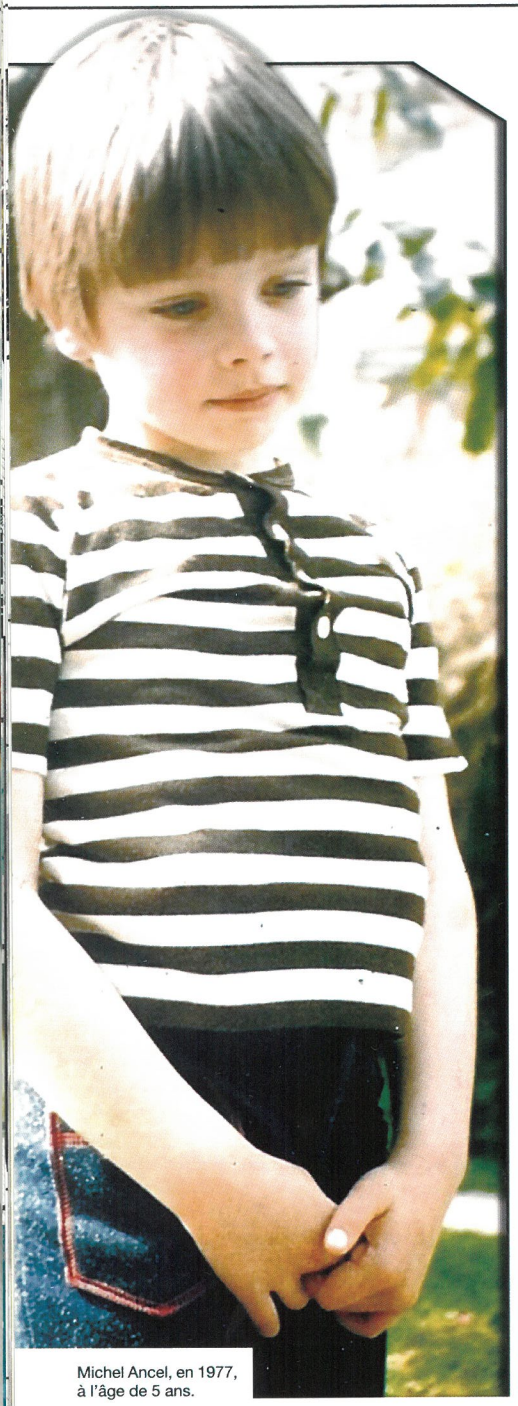
De petite taille, Brigitte Ancel possède un caractère d'un calme olympien, cette même tranquillité que peut spontanément dispenser Michel. D'origine algérienne, elle a posé le pied en France vers la fin des années soixante. Cosmopolite par nature, elle est pourtant née d'un père breton et d'une mère maltaise. Signe particulier : c'est une très belle femme brune. Brigitte Ancel aime sortir, aller au théâtre, au spectacle et a pour passion essentielle les voyages. Elle se rend au Maroc comme en Italie ou même aux U.S.A. Durant la jeunesse de Michel, il arrivera qu'elle parte seule avec des amies pendant deux mois et les enfants seront alors gardés par la grand-mère.

La fratrie Ancel est composée de quatre mouflets. Une grande sœur, Sophie, a précédé Michel de deux ans. Viendront après lui une petite sœur Isabelle et un frère, Philippe. C'est cependant Sophie qui va compter le plus dans l'enfance de Michel.

« *Sophie s'occupait énormément de moi pendant que nos parents étaient à droite et à gauche.* »

Assez grande et très belle, tout comme sa mère, cette blonde aux yeux bleus manifeste une intelligence vive et des talents artistiques dans la peinture. Elle est drôle, raffinée et assez décalée.

Michel Ancel, entouré de sa grande soeur Sophie, de sa petite soeur Isabelle et de son frère Philippe.



Michel Ancel, en 1977, à l'âge de 5 ans.

En 1977, alors que Michel a cinq ans, les Ancel déménagent dans la banlieue multicolore de Lyon. Changement de décor : ils logent dans une tour parmi d'autres tours au sein d'une cité glauque. L'habitation n'a rien de cossu. L'épaisseur de la cloison ne dépasse pas quelques centimètres et de ce fait, chacun sait ce qui se passe chez les voisins. Qu'à cela ne tienne, le contact en est facilité. Les Ancel vont déjeuner couramment chez des portugais, des sénégalais, des maghrébins. Et d'ailleurs, pour Michel, l'un des meilleurs souvenirs de jeunesse remonte à la maternelle de Lyon.

« *Une jeune demoiselle s'est intéressée à moi. Elle est venue me faire un gros bisou. C'est un âge où les enfants sont très entiers, ils ne se posent pas de questions. Elle est juste venue comme cela.* »

L'éducation stricte de Jean-Claude Ancel n'a pas d'impact marquant sur ses rejetons. Il rentre souvent tard et durant la jourée, Brigitte offre une franche liberté à sa progéniture.

« *Élever des enfants, il n'y a pas de manuel… notre mère nous laissait donc faire ce que nous voulions. Nous pouvions sortir quand nous le désirions. Dès la dernière année de maternelle à Lyon, c'était ma sœur qui m'accompagnait. De même qu'à l'âge de six ans où je suis allé au CP. Mais très rapidement, je m'y suis rendu tout seul.*»

Seulement voilà. La banlieue de Lyon est agitée. Sans transition, Michel Ancel découvre malgré lui, le monde de la rue.

« *C'était un peu comme la jungle. Nous étions livrés à nous-mêmes dans des endroits qui s'avéraient un peu dangereux… On se faisait attaquer, taper dessus. Certains gamins n'allaient jamais à l'école, ils nous attrapaient, nous crachaient à la figure, piquaient nos affaires. Étrangement, on l'accepte rapidement comme faisant partie de la vie normale. Toutefois, il a fallu grandir vite sinon on prenait des baffes* », confie Michel.

Le jeune garçon trouve même un certain plaisir à cette vie où il peut faire ce qui lui plaît. Si devant les parents, Michel et sa frangine Sophie jouent les enfants modèles, une fois dans la rue, c'est une autre histoire :

« *Ma sœur et moi, nous sommes devenus de vrais voyous… Bonnie and Clyde. Il n'y avait pas le choix, il n'y avait que des voyous. Je jetais des pierres sur les voitures, je cassais des carreaux, je piquais des bonbons dans les boulangeries… Sophie et moi nous livrions à de petits larcins, nous nous faisions courser. Nos parents ne l'ont jamais appris. Cela nous a fait du bien de vivre cette vie. On apprend des choses dans la rue. Et puis après, on se calme. D'avoir vécu cela, je comprends mieux les gens qui viennent de ces endroits-là.* »

Le temps des castagnes et des exactions ne dure pas. En 1980, la famille déménage en Lorraine, à Nancy, dans une villa et l'existence redevient tranquille, avec une autre échelle de valeurs. À son retour de l'école, Michel savoure les épisodes de Goldorak à la télévision.

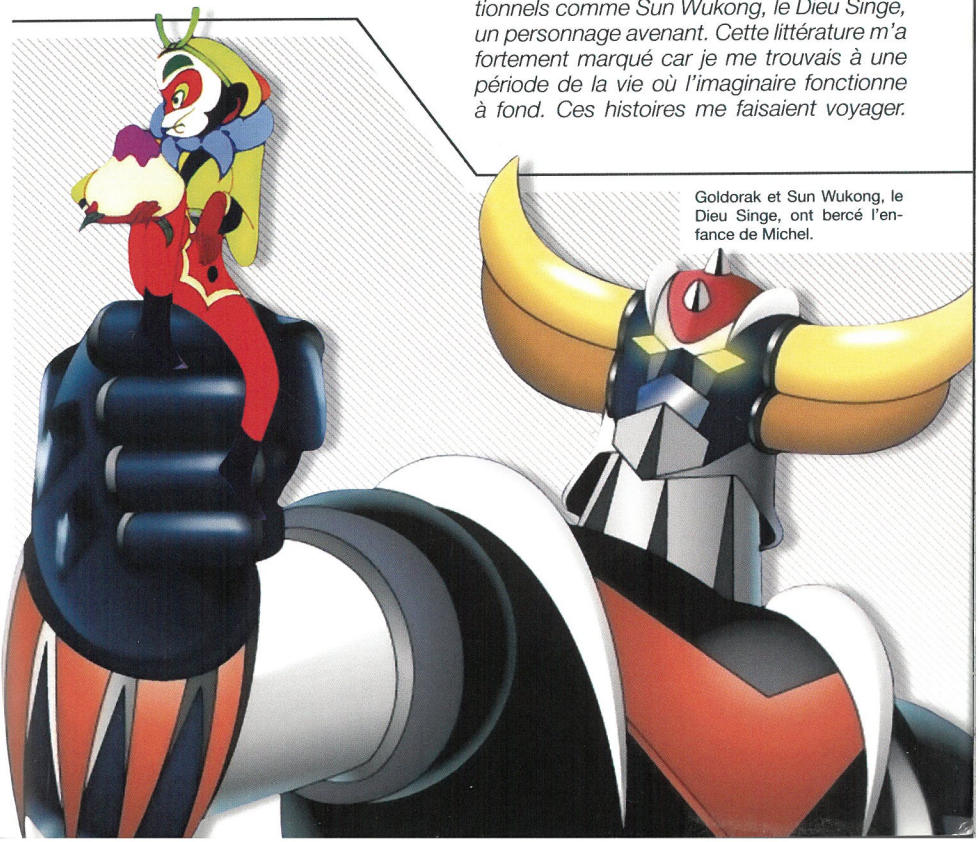
« *Nous avions droit à un biscuit au chocolat, du lait et à Goldorak !* »

En cet âge propice à la découverte, le jeune garçon s'immisce dans les méandres d'un univers d'aventures en tous genres. Celle qui détient la clé de ces royaumes n'est autre que Sophie, qui est une grande dévoreuse de romans devant l'Éternel.

« *J'ai eu la chance d'avoir une grande sœur qui me racontait des histoires super à l'âge de sept-huit ans… En général, les plus grands narrent des récits aux petits enfants et ne le font plus par la suite alors que cela représente un éveil à l'imaginaire.* »

La chance veut que Sophie soit bercée par des littératures exotiques notamment des fables et contes des folklores d'Asie ou de Russie.

« *Ces contes m'ont beaucoup marqué parce que, dans l'écriture chinoise, japonaise ou russe, se trouvent des personnages terrifiants et ignobles, ou bien fascinants tels des sorciers qui se baladent dans de vieilles cuves en bois. Ce sont souvent des histoires simples comme celle du pêcheur qui va attraper une carpe en or. Elle le supplie de ne pas la tuer et en fait, il découvre qu'il s'agissait d'une princesse. Cela laisse imaginer que dans le lac où il pêchait, se trouve tout un monde sous-marin peuplé de créatures fantastiques. Il est courant que les Asiatiques tirent des héros de ces contes traditionnels comme Sun Wukong, le Dieu Singe, un personnage avenant. Cette littérature m'a fortement marqué car je me trouvais à une période de la vie où l'imaginaire fonctionne à fond. Ces histoires me faisaient voyager.*

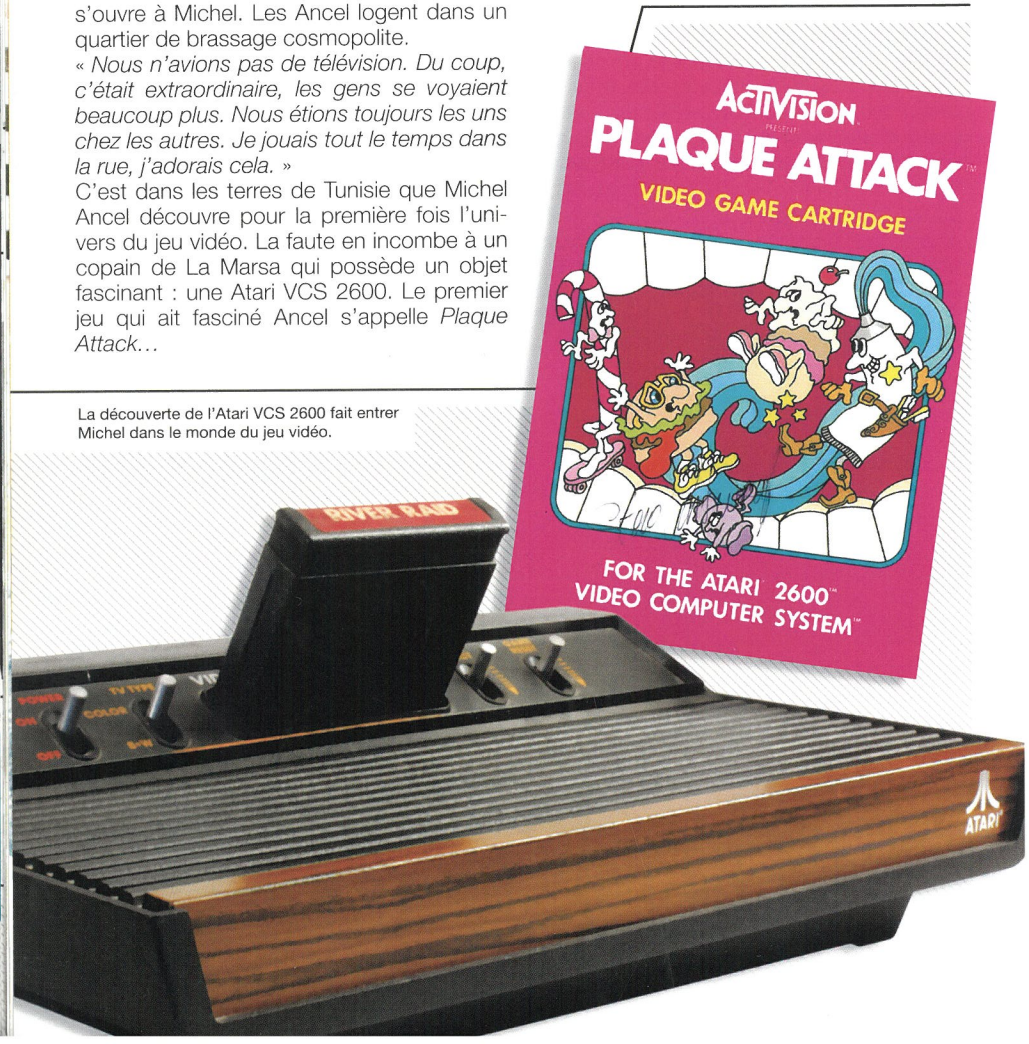


Goldorak et Sun Wukong, le Dieu Singe, ont bercé l'enfance de Michel.

Ce n'est pas un hasard si nous retrouvons cette mythologie dans bon nombre de jeux sur lesquels j'ai œuvré. »
Selon Ancel, cette tradition littéraire de l'Asie aurait imprégné beaucoup de jeux vidéo.
« *Un grand nombre de productions vidéoludiques dont le succès est durable sont à base de texte, comme dans* Zelda. *Ils fonctionnent car ils ouvrent les portes de l'imaginaire chez le joueur. Les Japonais ont une culture de l'écrit qui demeure forte. Cela peut tout à fait susciter l'imagination et je crois toujours beaucoup à cet usage du texte.* »

En 1983, la famille déménage en Tunisie, à La Marsa, une cité balnéaire au nord de Tunis. Là encore, c'est un autre univers qui s'ouvre à Michel. Les Ancel logent dans un quartier de brassage cosmopolite.
« *Nous n'avions pas de télévision. Du coup, c'était extraordinaire, les gens se voyaient beaucoup plus. Nous étions toujours les uns chez les autres. Je jouais tout le temps dans la rue, j'adorais cela.* »
C'est dans les terres de Tunisie que Michel Ancel découvre pour la première fois l'univers du jeu vidéo. La faute en incombe à un copain de La Marsa qui possède un objet fascinant : une Atari VCS 2600. Le premier jeu qui ait fasciné Ancel s'appelle *Plaque Attack*…

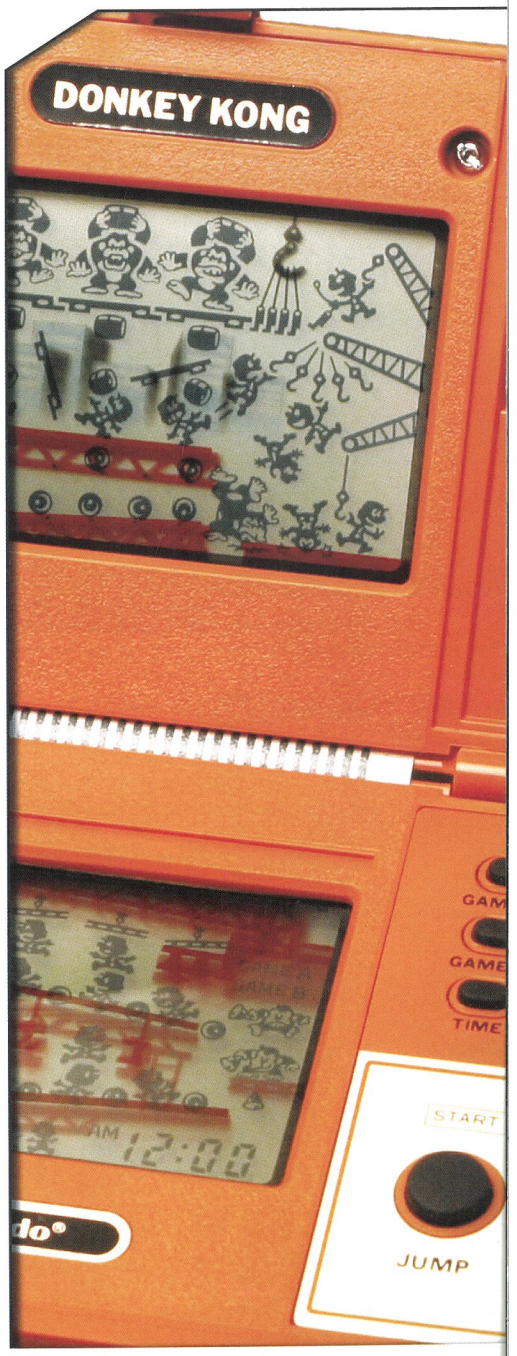
« *Nous avions des tas de jeux comme* Raiders of the Lost Ark *mais nous ne jouions qu'à* Plaque Attack, *et ce, toute la journée. Il s'agissait d'une bouche ouverte géante avec des bestioles qui venaient bouffer les dents. Il fallait les flinguer avec un tube de dentifrice. En parallèle, on se faisait attaquer par des hamburgers, des frites qui venaient se coller sur les dents… Ce jeu était génial, il faudrait vraiment que je le retrouve !... Avec le recul, la VCS 2600 pourrait sembler désuète, mais les premiers jeux auxquels on a pu s'adonner recèlent un attrait particulier qui échappe à la logique. La qualité était celle du Minitel mais c'était tout de même exceptionnel, il fallait juste faire preuve d'une folle imagination…* »



La découverte de l'Atari VCS 2600 fait entrer Michel dans le monde du jeu vidéo.

À cette époque, Ancel caresse un rêve : acquérir sa propre Atari VCS 2600. Hélas, le vœu demeure du domaine de l'illusoire compte tenu de son argent de poche. Ses deniers lui permettent juste d'acquérir des Game & Watch et c'est ainsi qu'il découvre *Donkey Kong*. Une graine vient d'être semée dans son jardin secret…

Le temps de la Tunisie est bientôt révolu. En 1986, la famille Ancel s'en revient en France et s'installe dans une maison en Champagne, à Reims.
« *Ce qui m'a frappé à mon retour en France, c'était de voir combien la télévision nous séparait les uns des autres. À l'heure où les gens quittent le travail et où ils pourraient être avec leurs voisins, chacun se retrouve chez soi à regarder des feuilletons brésiliens stupides pour savoir si Gina va enfin quitter Enrico qui la trompe avec Rita la fausse rousse bulgare. On est en train de perdre la convivialité, cet intérêt pour ceux qui vivent juste à côté de nous…* »
Depuis son séjour en Tunisie, Ancel a pour sa part pris un pli : il est devenu anti-télé. Et il va le demeurer :
« *Je ne regarde pas la télévision chez moi. Le téléviseur sert pour les consoles ou les DVD. J'aime pouvoir choisir. Je n'aime pas l'idée que quelqu'un quelque part fasse tout pour nous figer devant le poste.* »
S'il déserte le petit écran, l'adolescent se délecte des romans de Barjavel tels *La Nuit des Temps*, *Le Grand Secret*…
« *Je les trouvais vraiment captivants car ils recelaient une part de scientifique, une part de fantastique et cela donne un bon mélange.* »
À la même période, sous l'influence de sa sœur aînée, Ancel écoute énormément de musique, celle des groupes de l'époque, mais aussi, en abondance, des disques de la période progressive des *seventees*, à commencer par Genesis.
« *J'aimais l'aspect musique d'évasion avec des morceaux instrumentaux ou encore avec des paroles que je ne comprenais guère et qui duraient sur quinze minutes. D'une certaine façon, les Anglo-saxons n'ont pas eu la chance que nous avons eue, nous autres Français, de découvrir une musique dont nous ne comprenions pas les mots. J'y collais tout un imaginaire.* »



Blade Runner © Warner Bros.

Le premier film qui marque profondément Michel Ancel est *Midnight Express* qu'il découvre du haut de ses quatorze ans.

« *Jusqu'alors, pour moi le cinéma, c'était les westerns, les dessins animés, uniquement du divertissement, du loisir.* Midnight Express *a été une révélation : le fait que le film puisse raconter une histoire vraie, abominable, dans les prisons turques et faire découvrir quelque chose de plus politique m'a bouleversé. À travers ce film, j'ai découvert cette dimension à la fois réaliste et captivante.* »

Ancel adore également *Blade Runner* et cette fascination ne va jamais cesser.

« *Je ne parviens pas à comprendre pourquoi je suis fan de ce film. J'ai dû le voir vingt fois et je pourrais le revoir encore en entier sans la moindre lassitude. Je n'arrive pas à en cerner la structure narrative. C'est un long-métrage intemporel, qui ne vieillit pas. Il est d'une incroyable richesse jusque dans les détails. Par exemple, l'appartement de l'assistant du grand constructeur des robots est encombré de mannequins, de marionnettes d'un autre temps, de pantins, de statues, toute une décoration dans le style des puces. Il fallait avoir l'idée, dans un film d'anticipation, d'utiliser des vieilleries de ce genre ! C'est un vrai travail artistique qu'a accompli Ridley Scott, un contre-pied de ce que l'on pouvait attendre dans un film de science fiction. On s'y sent bien, c'est un futur chaleureux, plein de nostalgie. Dans le premier* Matrix, *on retrouve des aspects de* Blade Runner, *le même décalage entre la technologie et les vieux appartements vétustes où ils se retrouvent.* »

De sa prime jeunesse, Ancel garde par ailleurs une belle empreinte des films *Bagdad Cafe*, les *Indiana Jones*, les Monty Python.

Toutefois, le jeu vidéo est devenu une part importante de sa vie. Michel joue régulièrement dans des bars ou des salles d'arcade, il apprécie *Choplifter, Ghosts'n Goblins, Pac-Man*, *Galaga* …

« *C'était du jeu vidéo pur, où il fallait jouer le plus vite possible.* »

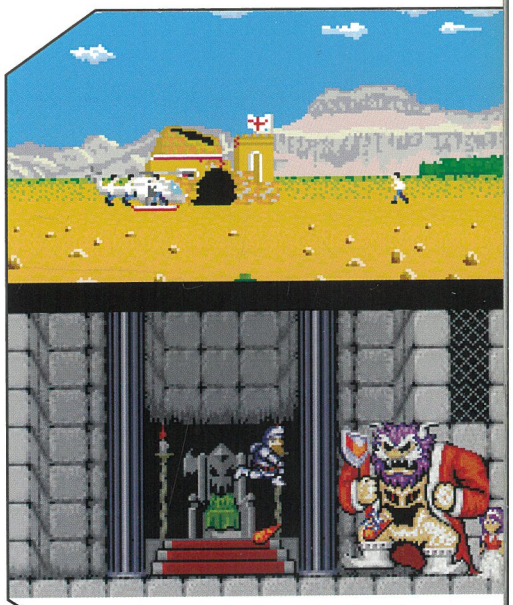
Montpellier, ses rues piétonnes, son tramway, ses plages… C'est en 1987 que la famille s'en retourne dans le Sud, dans une petite maison à Mauguio, en périphérie. Comme pour Ulysse lorsqu'il aborde la côte d'Itaque, c'est la fin du périple pour les Ancel. Ils ont trouvé leur port d'attache.

Jean-Claude Ancel incite alors ses gamins à bouger et à faire du sport. Son influence est toutefois limitée du fait de ses horaires de travail à rallonge.

« *Il était très engagé dans son travail et passionné et donc nous ne le voyions plus beaucoup. Il avait la responsabilité d'un régiment entier soit un bon millier de personnes. Une véritable entreprise avec des subordonnés, des stocks, le transport des soldats en manœuvres, la gestion de la sécurité...* »

Sophie pour sa part, fréquente de nombreux garçons, souvent plus âgés qu'elle. Dans la mesure où elle doit garder Michel, le cadet lui sert d'alibi permanent.

« *Je me suis retrouvé dans des situations vraiment drôles où elle avait des copains avec des scooters. Pendant qu'elle était avec eux, je piquais l'engin et allais me balader.* »



Ci-dessus, *Choplifter* et *Ghosts'n Goblins*.

The Wall des Pink Floyd constitue le premier véritable choc musical de Michel Ancel. La vision du film d'Alan Parker qui est pourtant sorti bien plus tôt — en 1982 — est déterminante.

« *J'ai découvert d'abord le film puis la musique… Cet univers, cette imagerie m'a attiré. Je ne comprenais pas ce que c'était que ces gosses sur des tapis roulants qui finissaient dans des hachoirs géants. La musique elle-même avait des frontières floues, pas toujours déterminées, une forme de poésie. En tout cas, d'avoir vu le film, je trouvais que l'on comprenait mieux le sens de cette musique.* »

À la même époque, Ancel découvre avec félicité l'univers du livre *Le Seigneur des Anneaux*. Il est fasciné par ailleurs par les ouvrages psychédéliques de Carlos Castaneda telles *Les Portes de la Perception*.

« *Je n'étais pas du tout dans un trip de drogues. Je ne connaissais rien de tout cela. J'ai cependant trouvé cet ouvrage fascinant parce qu'un scientifique y expérimente tout un univers fantasmagorique chez les Indiens d'Amérique Centrale. C'était tellement bien écrit, cela avait l'air si crédible que je pensais même que c'était du vécu. À l'adolescence, on est perméable à tout cela. Ce n'est que récemment, en y repensant, que j'ai commencé à mettre en doute certains éléments.* »

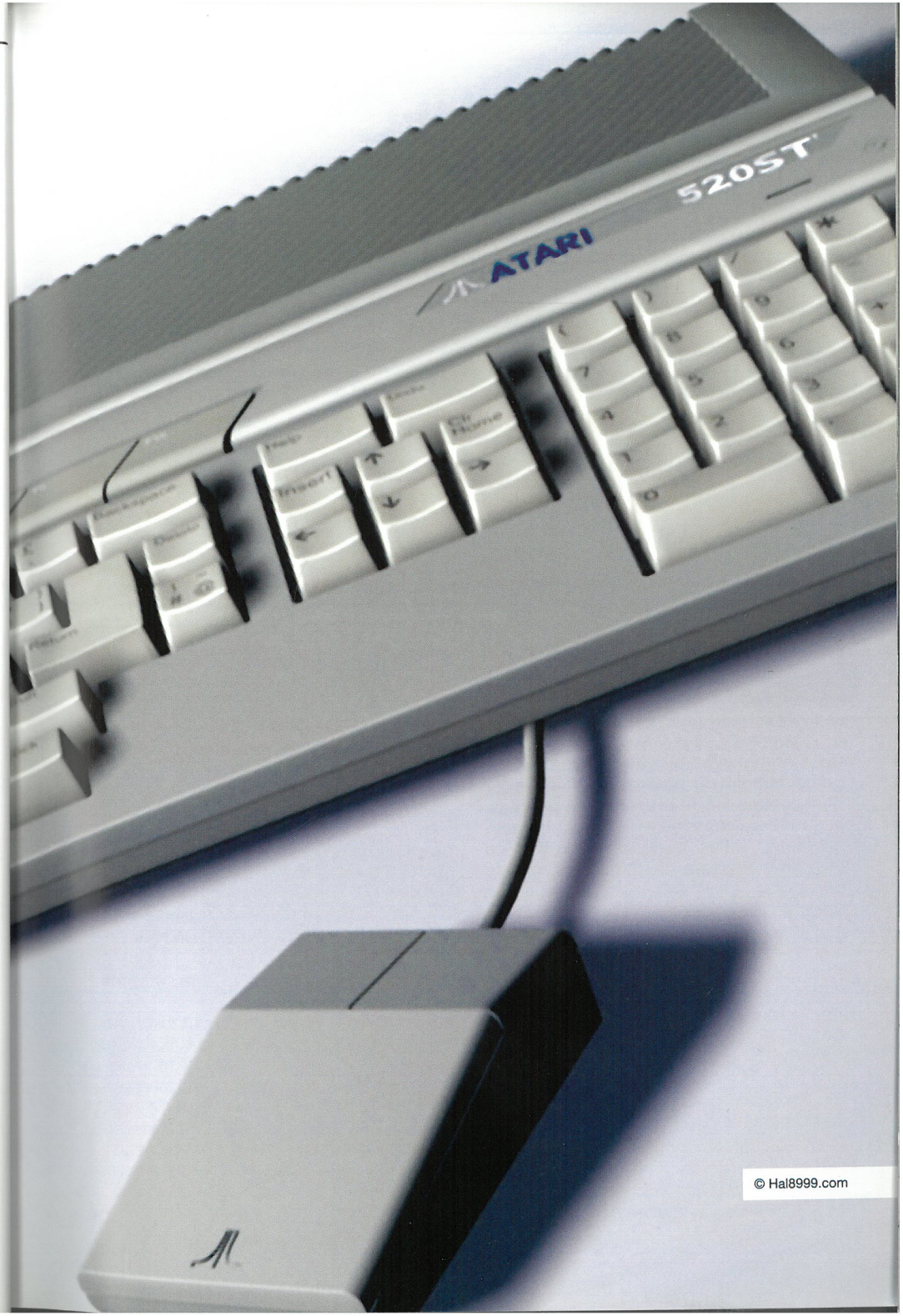
À la maison, Ancel le joueur possède une CBS Colecovision mais déplore que la console ait peu de bons jeux.

« *Il y avait tout de même un Mario sympathique dessus.* »

Il va jusqu'à dépenser deux cents francs (une véritable fortune) pour s'acheter un Atari XL.

« *C'était un ordinateur tout miteux, j'en voulais un authentique. Durant deux ans, j'ai tanné mes parents pour cela !* »

Un jour, en rentrant du lycée, Ancel a la surprise des surprises : ses parents lui ont offert son premier véritable ordinateur : un Atari 520 ST...



ENTRETIEN AVEC SOPHIE MARKUS (1/2)

Peu de temps après s'être investie corps et âme dans le projet *Rayman* de son petit frère, Sophie suit son mari à Los Angeles, où celui-ci a accepté une mission pour un nouveau studio Infogrames. Une aventure qui la conduira au nord de San Diego où elle vit depuis, avec Gabriel, Joaquim et Marion, ses trois enfants, nés à Encinatas, non loin de là. Bien consciente qu'elle provoque l'envie chez Michel, Sophie partage son temps libre avec ses enfants, à contempler les dauphins sauvages danser dans le Pacifique et les petits colibris voler à travers l'air chaud de la Californie... Habitant une petite ville à l'atmosphère « *peace & love* » où pullulent des restos tous plus sympas les uns que les autres, Sophie continue d'explorer l'art de ses mains et à même ouvert une petite boutique online (*http://lespetites-choses.etsy.com* ou *http://www.onehundredrings.com*). Quand elle en a l'occasion, elle participe aussi à des foires artisanales locales où son accent français lui garantit une clientèle enchantée...

On a l'impression que Michel éprouve un grand besoin de nature, de s'échapper des centres-villes bruyants et peuplés. Il aurait pu s'installer à Paris, comme beaucoup, mais a choisi de rester en Province. Comment expliquer ce trait de caractère ?

Bruyants et peuplés… C'est exactement tout le contraire de ce qui permet à Michel d'être Michel ! Il a un besoin vital de côtoyer la nature, et en particulier la mer, pour se révéler et s'épanouir. Cela s'explique assez facilement, d'ailleurs. Nous avons été éblouis, depuis notre plus jeune âge, par la Méditerranée, au bord de laquelle nous sommes nés. Nous n'avons eu de cesse de l'explorer, que ce soit à la nage, en plongée et en bateau. La plupart de nos grands souvenirs d'enfance sont composés de randonnées en montagne, de balades autour des lacs bleus de la Vallée des Merveilles, du goût délicieux des framboises sauvages qui parfume l'arrière-pays mentonnais…La mer très bleue et scintillante, les montagnes toutes vertes, les ruisseaux glacés et la joie éprouvée par tous de vivre simplement parmi ces éléments… Cela reste très marqué dans nos mémoires.

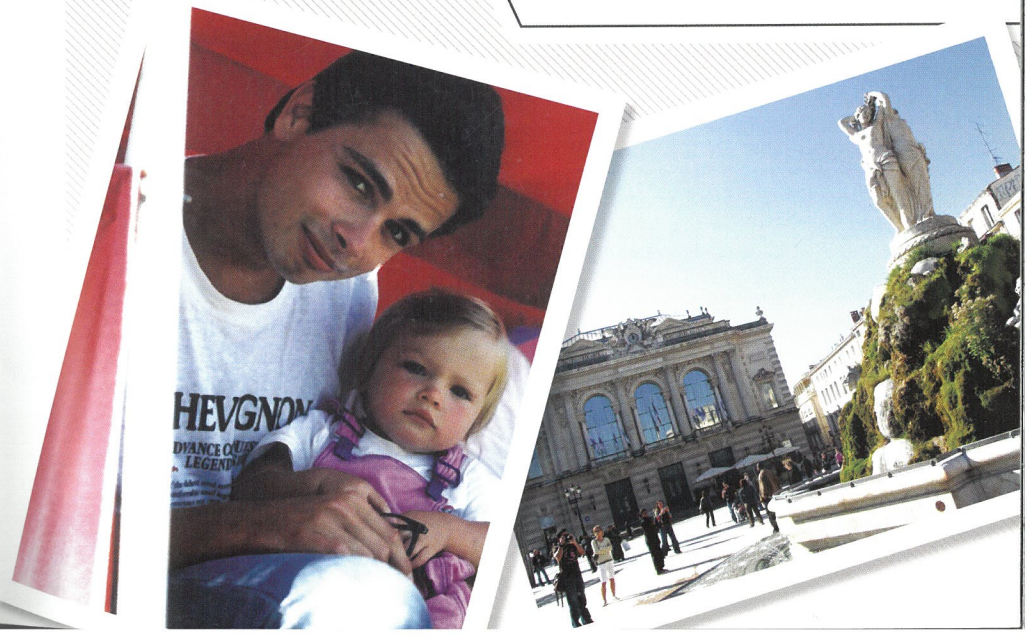
Enfin, Michel a un réel besoin physique de la mer. Il est dans l'eau toute l'année : il nage, il plonge, fait du kayak… Il a même inventé une méthode sous-marine unique permettant de pêcher la daurade sans utiliser de harpon ! L'eau est vraiment son élément…

Pensez-vous qu'il ait, en outre, comme un besoin d'exil ?

En quelque sorte… Celui-ci se traduirait par la nécessité d'échapper à la pollution, à la frénésie et à la grisaille… Toutefois, Montpellier, ce n'est certes pas la capitale, mais pas non plus le Larzac ! Michel voulait surtout rester dans le sud, parce que c'est tout simplement chez lui, l'endroit où il est né et où il passe le plus clair de son temps. C'est aussi et surtout là-bas que vivent ceux qu'il aime.

Où qu'il se trouve, mon frère reste très en phase avec son époque, il saisit de manière instinctive l'air du temps. Pourtant, il n'a pas la télé, il va rarement au cinéma, il ne lit pas les journaux et n'ouvre presque jamais un livre… Si, si ! Tout ceci est véridique (rires) ! Quelque part, il n'en éprouve pas le besoin. Aussi grotesque que cela puisse paraître, Michel est comme connecté à l'univers, sans qu'il n'ait besoin de faire quoique ce soit. Il est très observateur et voue une fascination à la nature des choses… Il est dans la vraie vie, voyez-vous ? Il choisit de vivre les événements en direct plutôt que d'utiliser les succédanés d'existence que sont les outils culturels… Vous trouvez ça prétentieux ? Je ne parle pas de moi, alors je peux y aller franchement (rires) ! D'ailleurs, je suis pour ma part à l'opposé : je vis à travers les livres, les films et la musique… Michel, lui, est toujours dans l'action : il joue de la musique, il fait des films et raconte des histoires. Un besoin d'exil ? Pas tant que ça, car il a besoin des autres, il se nourrit de ceux qu'il rencontre, de leurs joies, de leurs peines, et ce, toujours en direct…

Ci-dessous, photo de Michel Ancel en compagnie de son premier enfant, Charlotte.
À droite, photo de Montpellier, une ville à laquelle il reste très attaché.



Le besoin de se sédentariser ainsi vers Montpellier pourrait-il résulter de la grande mobilité qui a été la vôtre, enfants ?

Non… Je crois que c'est plutôt la vie qui suit son cours : les projets qui s'enchaînent, les enfants dont il faut évidemment rester proches… Michel est devenu papa très jeune, à l'âge de 17 ans. Il a dû en assumer les responsabilités. Ajoutez à cela un travail qu'il effectue à corps perdu, le temps passe ainsi trois fois plus vite ! D'ailleurs, je sais qu'il n'exclut pas du tout de partir un jour, d'aller à la rencontre d'autres mers… Il se verrait bien aux antipodes de la Méditerranée, près de la barrière de corail. Moi aussi, je l'y vois bien…

Comment avez-vous aidé votre frère à développer ses repères, tandis que vous déménagiez de ville en ville ?

Je ne pense pas l'avoir aidé de façon consciente puisqu'il était alors mon ennemi juré ! Comme peuvent l'être tous les frères et sœurs, non ? (rires) Je suppose que la continuité s'est faite d'elle-même, avec le quotidien qui reprend son cours inexorablement, où que l'on se trouve, grâce à l'école et la routine, entre autres… Si Michel a pu se stabiliser en dépit de notre mobilité géographique, je crois que c'est à ma mère que revient tout le mérite. C'est elle qui a réussi à recréer à chaque fois notre maison, comme par magie. Nous sommes ainsi parvenus à retrouver notre équilibre et nos jeux, dans la mesure du possible.

Lorsqu'il a relaté son enfance, Michel a fait très peu état de ses amitiés… Pourriez-vous nous éclairer sur ce point ?
C'est, vous pouvez l'imaginer, vraiment difficile d'entretenir des amitiés durables lorsqu'on se déplace sans arrêt. Et puis, il faut admettre que mon frère n'est pas un correspondant acharné, et encore moins lorsqu'il s'agit de décrocher le combiné pour appeler ! (rires) Toutefois, Michel a eu quelques acolytes pas piqués des hannetons avec lesquels il a vécu des aventures palpitantes…

Revenons à la nature. Le rôle de l'écologie semble être particulièrement important dans ses travaux…
Sans aucun doute ! Michel observe constamment les choses de la nature, depuis les plus insignifiantes jusqu'aux plus majestueuses. Les feuilles des arbres, le ciel, les orages, la mer, les cailloux… Il analyse l'agencement des éléments, les relations qui se tissent entre les êtres et leur environnement. Il voue une espèce de passion pour la science, la biologie et il parvient souvent à comprendre certains phénomènes qui nous échappent. C'est naturel chez lui. Je me souviens d'une fois où nous étions en train de camper. Je l'avais aperçu allongé et en avais déduit qu'il faisait une petite sieste… Je m'approche et le voilà qui se met à échafauder une vaste théorie sur ce qu'il contemplait… Il est vraiment très sensible aux textures. Il enregistre tout ce qu'il voit. D'ailleurs, c'est un grand amateur de photographie : il prend énormément de clichés et filme aussi beaucoup.

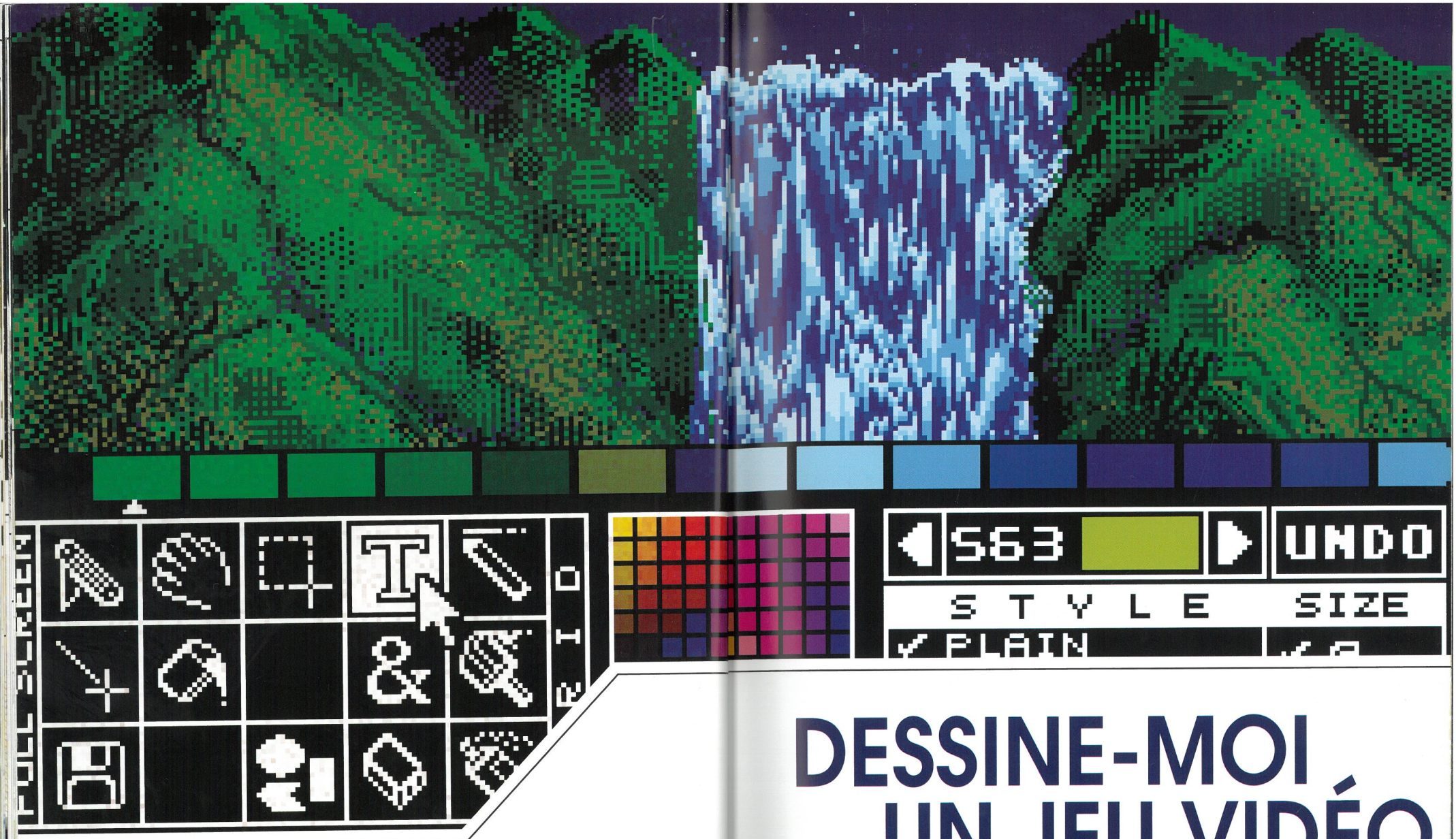
Je pense que notre oncle Baudoin a été d'une très grande influence sur mon frère, quant à sa façon de percevoir la beauté de la nature. Passionné par les bonsaïs, dont il est un grand maître, notre oncle a souvent emmené Michel dans le Mercantour, lors de randonnées épiques à la recherche de bonsaïs naturels, attachés aux parois rocheuses. Il lui a aussi appris l'art raffiné des bonsaïs, qui suscite l'émerveillement quant à l'angle d'une branche, à la courbe d'un tronc, à la magie d'une petite forêt où pourraient gambader les fées…

Enfin, Michel est aussi le genre de garçon qui se jette soudain dans l'eau glacée du Pacifique, en plein mois de janvier, juste après avoir aperçu au loin des dauphins, qu'il rejoint à la nage pour un tête à tête inoubliable et bouleversant… Il y a de la magie dans l'existence de mon frère, et elle est restituée dans ses créations…

Michel entend-il mobiliser la conscience des joueurs autour du développement durable ?
Ça fait un bail que mon frère trie et recycle, mange bio et élève ses enfants dans le respect de la planète et de ses ressources. Dans le domaine du jeu vidéo, il s'intéresse beaucoup aux jeux en ligne, qu'il trouve moins « polluants » puisque ne nécessitant pas autant d'interventions polluantes comme la fabrication de boîtes, l'emballage, le transport, etc…

Rayman, qui soutient l'UNICEF (Le Fond des Nations Unies pour l'Enfance)**, pourrait aussi s'inscrire dans cette logique. Mais quand on voit les Lapins Crétins au volant de voitures qui ne sont pas électriques, et la promotion des sodas plutôt caloriques, on a du mal à imaginer que Michel cautionne ce type de message…**
Michel n'a pas le contrôle à 100% des projets, ni même des personnages, sur lesquels il travaille. J'imagine que sa société a d'autres impératifs, à commencer par ceux qui sont d'ordre marketing et publicitaire…

Les Lapins Crétins, dans une publicité pour la Renault Scénic.



CHAPITRE 2

DESSINE-MOI UN JEU VIDÉO

C'était un drôle d'ordinateur, une sorte de Mac du pauvre, avec une interface graphique de base sur un écran qui manquait de précision. À défaut d'être la Rolls des micro-ordinateurs, l'Atari ST avait pour lui bien des attraits, à commencer par son prix quatre fois moindre que l'appareil mythique d'Apple. Et comme il pouvait communiquer avec des synthétiseurs, en ce milieu des années 1980, il était devenu la coqueluche des musiciens. Il fallait ajouter à cela une belle logithèque qui, en 1987, comptait des titres mythiques tels que *L'Arche du Capitaine Blood* d'Ère Informatique…

C'est cet ordinateur, un Atari 520 ST, qu'Ancel possède à présent. Et puisqu'il faut bien commencer quelque part, il s'essaye au logiciel de dessin qui est livré avec la machine.
« *Je m'y suis mis tout de suite. C'était une démarche artistique avant tout.* »
Les heures s'écoulent alors sur un espace temps parallèle. Ancel a instantanément trouvé sa vocation : à dessiner sur son ordinateur, il se sent pousser des ailes. Son unique souci est d'ordre pratique :
« *La première fois, je ne savais même pas comment l'on pouvait enregistrer une image. Du coup, je n'ai pas pu la sauvegarder…* »

Le virus est pourtant pris : là où d'autres guettent la sortie du prochain album de Tears for Fears, Michel Ancel se met à dévorer les magazines spécialisés. Comme d'autres fans de jeu sur Atari ST, il se languit en attendant le lancement toujours repoussé de titres tels que *Barbarian* de Psygnosis.
« *Il y avait une partie de rêve là-dedans, nous imaginions le jeu idéal et à l'arrivée, nous étions un peu déçus.* »
Très vite, Ancel découvre qu'il est relativement aisé d'obtenir de petits jeux en les codant soi-même :
« *À cette époque, le magazine Hebdogiciel proposait de taper des codes de jeux. Il y avait parfois une page qui concernait l'ordinateur que l'on possédait. Il suffisait alors d'entrer les lignes de programmes, soit du BASIC, soit de l'Assembleur. Et puis, on faisait tourner le programme.* »
Pour qu'il soit possible de coder des jeux, Ancel se procure un langage propre à l'Atari VST, le GFA BASIC, et le livre qui l'accompagne.
« *C'était vraiment un super langage, assez puissant et simple d'accès.* »
La découverte de la programmation en BASIC intensifie alors le plaisir d'usage d'un ordinateur. Comme l'ont découvert avant lui Bill Gates, Steve Jobs ou des millions d'individus, l'informatique est à même de libérer un pouvoir créatif que l'on ignorait. Alors qu'il n'a que quinze ans, Ancel commence à élaborer ses premiers jeux. D'abord des programmes demandant peu de ressources technologiques comme des jeux de réflexion, et puis des logiciels plus ambitieux :
« *J'inventais des jeux de Formule 1. Il fallait tout créer, la piste, le gravier, le moindre brin d'herbe…* »

Un jour, Michel Ancel se rend dans une boutique d'informatique afin d'y acheter des jeux pour son Atari ST et il fait alors la connaissance de pirates opérant un commerce pour le moins particulier.
– N'achète pas tes jeux, tu peux en avoir gratuitement, lui dit l'un.
– Ah bon ?
– File-nous deux disquettes. On t'en rend une avec un jeu !
Au passage, Ancel découvre qu'il existe une véritable communauté de joueurs qui se retrouvent pour jouer ensemble.
« *Nous faisions l'équivalent de LAN Parties puisque nous connections nos ordinateurs pour jouer en réseau. Dans le monde des pirates, on trouvait des joueurs, mais aussi des programmeurs, des artistes… Ils n'étaient pas très pro et pas vraiment motivés pour réaliser des jeux. Cela m'a toutefois permis de démarrer…* »
Il manque un alter ego qui saurait compléter ses dessins par une programmation avancée et Michel Ancel s'escrime alors à le trouver. Patience, l'oiseau rare va bientôt surgir…

Photo de l'Atari ST faisant tourner le logiciel NeoChrome, un éditeur de bitmap qui sera proposé en *bundle* avec la machine.

Photo de Nicolas Choukroun et de son premier jeu publié chez Lankhor : *Killdozers*.

Dans l'univers qu'Ancel découvre du jeu vidéo, les créatifs sont prisés et, en la matière, « aux âmes bien nées, la valeur n'attend pas le nombre des années ». Au printemps 1988, un programmeur de 21 ans qui réside à Montpellier, Nicolas Choukroun, passe un jour une annonce en vue de trouver des artistes graphiques.

Brun et de petite taille, Nicolas Choukroun œuvre alors pour un éditeur français né un an plus tôt, Lankhor, et dont le fait de gloire s'est intitulé *Le Manoir de Mortevielle*. Il est alors à la recherche d'un graphiste pour un jeu…

Deux personnes répondent à l'annonce de Choukroun : un dénommé Danilo Riva et Michel Ancel. Le premier est un adulte au style *New Age* qui s'affirme fan de Cure. Le second est ce « gamin » dont la jeunesse est surprenante : il n'a que seize ans ! Ancel a apporté une petite démo avec une fusée blanche que Choukroun ne trouve pas particulièrement séduisante. Pourtant, quelque chose l'attire chez ce jeune garçon encore un peu timide qui porte un jean bleu et un T-shirt. Trois facteurs le rendent attrayant : Ancel fait preuve d'un solide sens de l'humour et de la dérision. Qui plus est, il paraît bien plus intelligent que la moyenne des jeunes de son âge. Enfin, ce qui ne gâte rien, sa sœur Sophie qui a dix huit ans est super jolie !

« *Si je m'en tiens à mon souvenir, à cette époque, Michel n'avait pas l'intention de faire des jeux vidéo, il avait juste réalisé une petite démo avec un groupe de pirates* » raconte Choukroun.

Pour sa part, Ancel n'est pas impressionné par Choukroun : il s'agit du premier professionnel du jeu vidéo qu'il rencontre. Doué pour la musique comme pour la programmation, Choukroun vient de publier son premier jeu chez Lankhor, *Killdozers*. Ancel apprécie par ailleurs que Choukroun puisse allier une grande compétence technique avec une sensibilité artistique.

Si ce dernier s'est mis en quête d'un graphiste, c'est parce qu'il prépare un nouveau jeu pour Lankhor, *Mechanic Warriors*…

« Mechanic Warriors *était un projet assez ambitieux reposant sur des robots que l'on ré-assemble ou que l'on crée soi-même, une sorte de jeu de stratégie temps réel avant l'heure* », se rappelle Ancel.

Une amitié prend forme, la maturité apparente de Michel éclipsant leur différence d'âge. Choukroun se rend au domicile des Ancel chaque semaine et apprend à mieux cerner le dessinateur sur pixels. Michel Ancel confie un jour qu'il cultive l'idée de réaliser un jeu non violent.

Ensemble, ils partent aisément dans des délires : l'un de leurs gags favoris consiste à jouer avec un synthétiseur pour faire des imitations de pets. Ils se cachent derrière les haies du jardin de Michel à un emplacement précis, sachant qu'un arrêt de bus se trouve juste derrière la clôture d'arbustes. Ils déclenchent alors la sonorité disgracieuse depuis le synthétiseur, avant de se perdre en éclats de rire !

Toutefois, Choukroun est étonné par l'imagination mais aussi la constance et le professionalisme dont fait preuve son jeune partenaire :

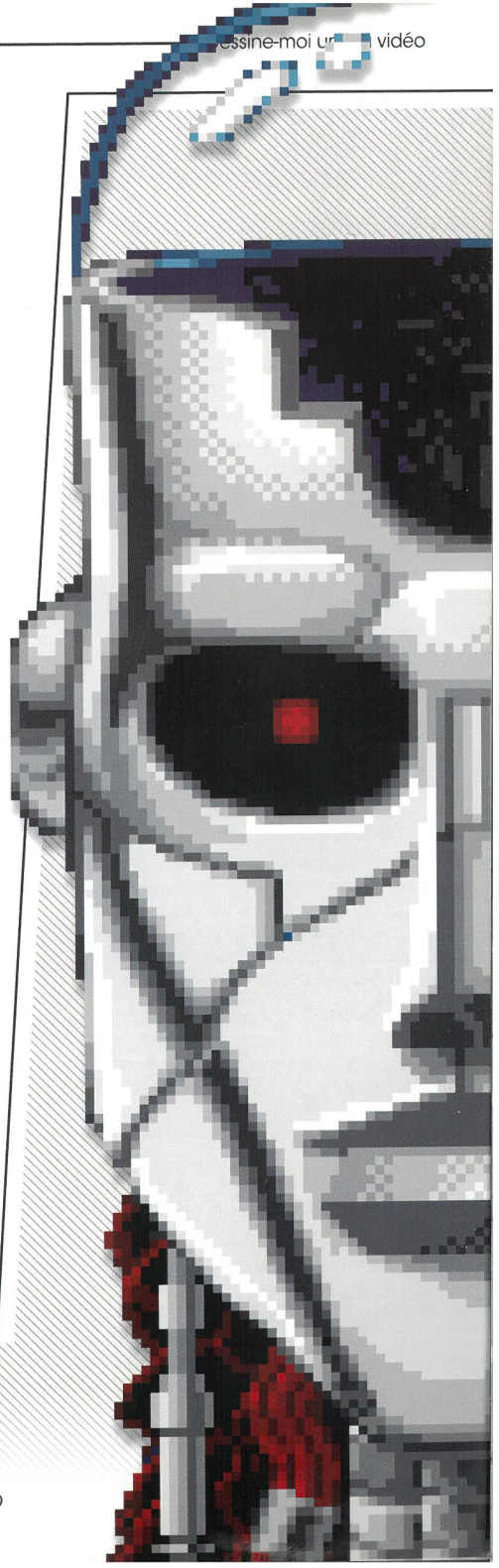
« *Michel finissait ce qui lui était demandé, ce qui etait assez rare parmi les gens que je connaissais.* »

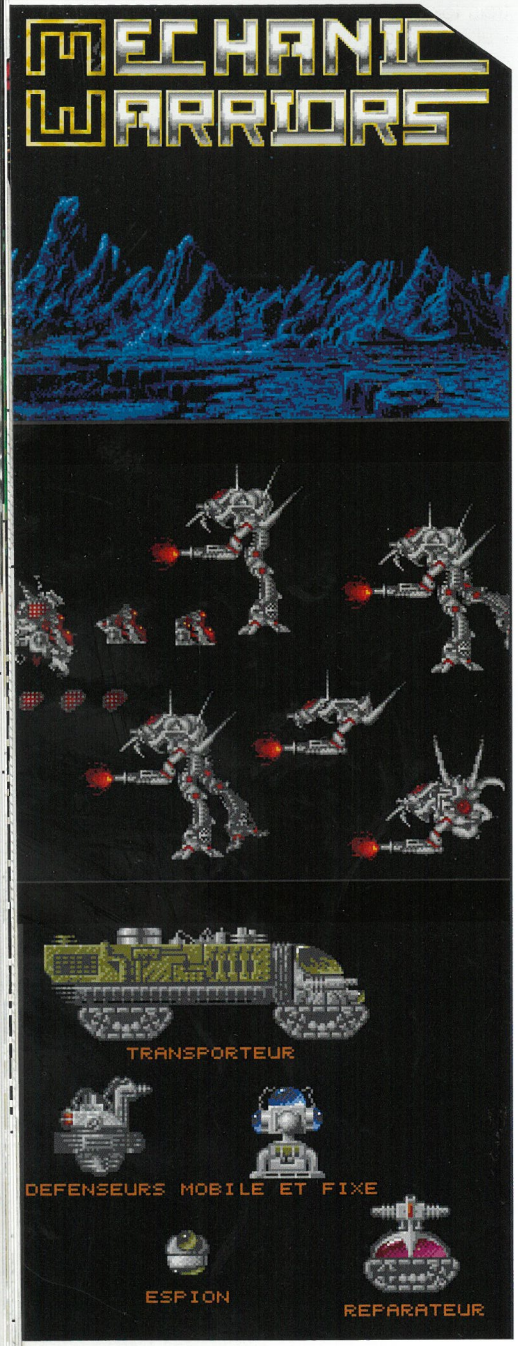
Bien que le jeune homme progresse à « une vitesse de fusée », Choukroun affiche bientôt une claire préférence pour les dessins réalisés par Danilo Riva.

« *Au bout de 6 mois, Danilo avait fait un travail fabuleux. Je l'ai montré à Michel qui s'est vexé. La semaine d'après j'avais non seulement un robot complet animé, mais en plus un écran de présentation. Il avait été jusqu'à concevoir l'aspect des ennemis, ça m'a scié. J'ai alors laissé tomber Danilo qui avait, en outre, des problèmes existentiels* », rapporte Choukroun.

Ensemble, son jeune acolyte et lui réalisent le prototype de *Mechanic Warriors*, le premier se chargeant de la programmation mais aussi de la bande musicale, tandis que le second élabore les graphismes et apporte des idées précieuses sur la jouabilité. Dans la première partie, le joueur doit participer à un jeu télévisé. S'il est sélectionné, il peut alors affronter des monstres du nom de Mechanic Warriors.

Sprite tiré de l'écran titre de *Mechanic Warriors*.





Nicolas Choukroun prend le train pour Paris afin d'aller présenter la démo de *Mechanic Warriors*. En cet automne 1988, l'éditeur Lankhor ne compte que cinq permanents ce qui ne l'empêche pas d'avoir le vent en poupe. La presse spécialisée ne tarit pas d'éloges à propos du jeu *Vroom*, une course automobile en 3D qui est prévue sur Atari ST. Le projet *Mechanic Warriors* suscite un fort intérêt de la part des fondateurs de Lankhor, Jean-Luc et Béatrice Langlois.

« *Je n'ai jamais rencontré directement les gens de Lankhor, ce que je regrette car j'aurais bien aimé les connaître* », confie Ancel.

Un contrat de développement est signé avec Nicolas Choukroun et ce dernier fait savoir à son jeune associé qu'il va désormais l'employer comme sous-traitant. Pour Michel Ancel, l'opportunité est de taille : la perspective de travailler sur un jeu ayant des chances d'être publié, et même de toucher quelques sous pour l'occasion, l'enchante. À en croire Choukroun, « *une fois qu'il s'est sérieusement mis au travail, Michel a créé tout un tas de super graphismes* »

Parallèlement, vers la fin de l'année 1988, Michel Ancel fait la connaissance de Sylvie, une très jolie fille avec de longs cheveux blonds ondulés. Le duo a de quoi surprendre : si Sylvie est très belle, elle a aussi dix ans de plus que Michel et a déjà deux enfants !

« *Je me souviens avoir été surpris* », raconte Choukroun. « *Je trouvais qu'il était vraiment jeune pour s'engager dans une telle relation.* »

Qu'à cela ne tienne, pour ce qui est de *Mechanic Warriors*, une relative déception est au rendez-vous : à cette époque, les finances de Lankhor sont monopolisées par un autre jeu-phare, *Maupiti Island*. Faute de pouvoir allouer un budget suffisant à *Mechanic Warriors*, les Langlois abandonnent progressivement l'idée de le publier.

« *Nous étions encore à l'époque où l'on pouvait faire un jeu à deux ou trois personnes. Toutefois, pour mener à bien* Mechanic Warriors, *il nous aurait fallu une équipe plus importante. En tout cas, les gens de Lankhor ont été très réglo : ils ont payé tous les frais de développement que nous avions effectués avec eux.* »

À défaut d'être publié, *Mechanic Warriors* a posé les fondements d'une collaboration solide. Au passage, Choukroun et Ancel ont compris qu'il ne leur fallait pas se montrer trop ambitieux dans leurs projets. *Mechanic Warriors* est présenté à un autre éditeur, Ère Informatique, qui n'en veut pas davantage. Les bases du programme sont donc récupérées et transformées en un jeu de *shoot* plus simple : *The Intruder*. Et cette fois, Choukroun signe un contrat de réalisation avec un autre éditeur, Ubi Soft…

Ubi Soft a été créée par les cinq frères Guillemot. Le fondateur, Michel, voulait diversifier l'entreprise parentale, un supermarché breton de machines agricoles et a commencé par vendre de petits ordinateurs ludiques. Guillemot International a vu le jour en 1984 et s'est installé à Carentoir dans le Morbihan. Michel a fait entrer ses frères un à un dans l'entreprise, de l'aîné Claude jusqu'au benjamin Christian en passant par son cadet, Yves.

Yves Guillemot n'imaginait pas qu'il serait un jour partie prenante de l'industrie du jeu vidéo. Adolescent, il s'adonnait au motocross, affectionnait la mécanique et la musique bretonne. Après avoir effectué des études de commerce aux U.S.A., il n'envisageait pas de rentrer en Bretagne, mais son grand frère s'est montré persuasif et il a rejoint la fratrie.

La société Ubi Soft est née en avril 1986 avec initialement pour ambition d'importer des jeux vidéo d'Angleterre, où ils étaient vendus trois fois moins cher qu'en France. Le nom « ubi » implique l'idée d'être partout — à en croire Choukroun, « ubi » serait l'abrévation de « Union des Bretons Indépendants ». Peu après la prise de fonction d'Yves, la société a écoulé 20.000 exemplaires du jeu *Commando*, et son jeune dirigeant s'est alors surpris à rêver d'opérations à grande échelle.

Yves et ses frères ont progressivement réorienté la vocation de la maison. Il a été décidé qu'Ubi Soft apparaisse comme un éditeur à part entière. Des programmeurs maison ont été embauchés en parallèle à des auteurs indépendants tels que Nicolas Choukroun. L'un des premiers hits maison s'est appelé *Zombi*.

« *Au lancement,* Zombi *avait été vendu à 600 exemplaires en France. Cependant, en Allemagne, la première commande s'élevait à 2.500 cassettes* », raconte Yves. Ayant perçu que le langage du jeu vidéo dépasse les frontières, Ubi Soft a envisagé très tôt d'internationaliser son activité.

Yves Guillemot posant aux côtés du premier logo d'Ubi Soft.

La signature du contrat *The Intruder* avec Ubi Soft a lieu le 1er Mars 1989. Comme pour *Mechanic Warriors*, Choukroun souhaite sous-traiter les graphismes à Michel Ancel. Toutefois, un changement majeur s'opère dans leur relation : Choukroun a décidé de monter à Paris en vue de réaliser son jeu. Il loue un petit studio de 20 mètres carrés à la Bastille et se rend fréquemment chez Ubi Soft afin d'y rencontrer les programmeurs locaux.

« *Je faisais office d'agent pour Michel qui lui, voulait rester à Maugio. Je signais les contracts, et lui envoyais l'argent* », raconte Choukroun.

Il reste à récupérer les graphismes conçus par Ancel. Les deux auteurs tentent de s'échanger des fichiers en passant par des BBS, des réseaux qui constituent les ancêtres d'Internet.

« *Nous nous connections via les lignes du téléphone pour envoyer des fichiers !* » s'amuse Michel Ancel.

Il faut toutefois se rendre à l'évidence, la lenteur de ce procédé et son inefficacité sont souvent ennuyeuses. Les deux amis mettent progressivement au point un infernal stratagème. Régulièrement, Michel Ancel lui fait parvenir une disquette de dessins en la collant sous un siège précis du TGV Montpellier — Paris. Choukroun se rend alors à la Gare de Lyon, repère le compartiment puis le siège et récupère la disquette ! Un jour, Nicolas Gaume, qui n'a pas encore fondé la société d'édition bordelaise Kalisto, accompagne Choukroun a la gare et demeure abasourdi par la manœuvre de ces « oufs ! »

Une fois de plus, la collaboration est fructueuse. *The Intruder* se veut un pastiche hilarant des jeux de tirs tels que *R-Type*. L'esprit n'est pas sans évoquer ce qui deviendra plus tard les *Lapins Crétins*…

« *C'était une parodie de* shoot'em up, *parsemé de blagues et d'humour, quelque chose de délirant à la Monty Python. Au lieu d'être attaqué par des vaisseaux, on se retrouvait face à des brosses à dents* », rapporte Ancel.

Et Choukroun de surenchérir : « *Ancel a distillé dans The Intruder un aspect excentrique. Il a insufflé le côté délire des brosses à dents, du pot de fleur qui tombe sur le joueur — ce qui déclenchait invariablement l'hilarité — le monstre de fin de niveau qui vient l'insulter…* »

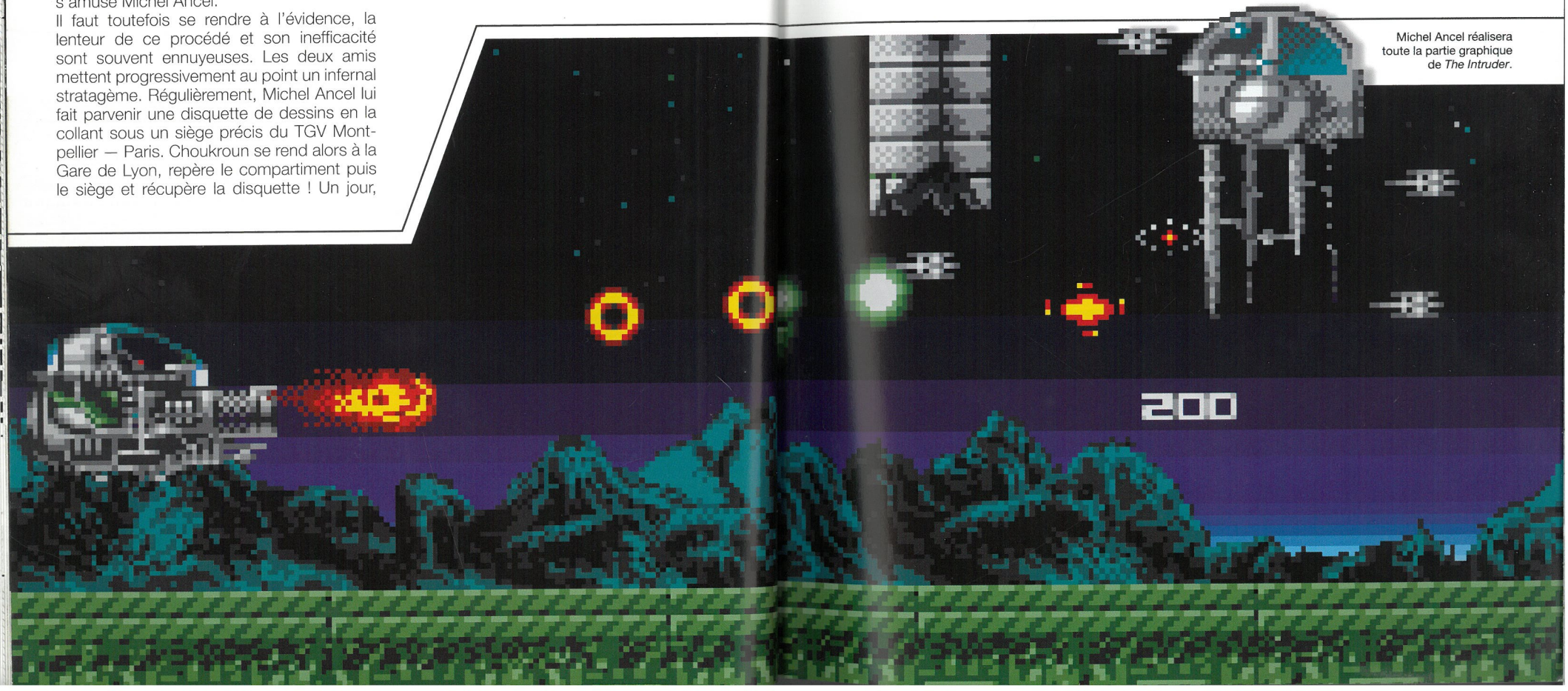
À la fin de l'été, Michel Ancel passe quelques jours à Paris et il dort dans le petit appartement de Choukroun où ils travaillent jour et nuit. Lorsque épuisé, il tombe dans les bras de Morphée, Ancel dort sur un matelas posé à même le sol.

Novembre 1989 est une date importante : *The Intruder* est officiellement publié par Ubi Soft. Dans divers articles de la presse spécialisée, le jeune graphiste voit son nom apparaître aux côtés de celui de Choukroun. Ainsi, *MicroNews* écrit : « *On a l'impression que les programmeurs d'Ubi Soft sont devenus dingues ! Et on a raison car Ancel et Choukroun, les deux allumés chroniques qui nous ont concocté ce petit bijou, ont réussi à faire passer dans le logiciel le souffle de folie qui les anime.* »

Pourtant, la déception est au rendez-vous. À leur grand regret, *The Intruder* ne bénéficie pas d'un support marketing majeur, et en conséquence, il connaît des ventes modestes. Choukroun demeure persuadé qu'à cette époque, Ubi Soft souhaitait avant tout soigner ses relations avec les grands éditeurs américains et que la production locale passait au second plan…

Pour Ancel, la situation qui consiste à travailler en sous-traitant pour Choukroun ne peut durer éternellement. Tôt ou tard, il faudrait qu'il puisse prendre son envol et réaliser ses propres jeux. Sa relation avec Sylvie s'intensifie et déjà, il envisage de pouvoir vivre avec elle. Toutefois, il ne dispose d'aucun contact direct avec les éditeurs.

À cette époque, le montpelliérain a réalisé un dessin animé sur son ordinateur dans lequel il met en scène l'impact des CFC (chlorofluorocarbures) sur la couche d'ozone, montrant une Terre qui peu à peu devient désertique.



Michel Ancel réalisera toute la partie graphique de *The Intruder*.

« Cette animation m'avait pris pas mal de temps en matière de recherche scientifique. Elle traitait de la disparition de la couche d'ozone avec de petits personnages qui incarnaient diverses problèmatiques liées à ce phénomène. Il y avait tout un univers visuel : la couche d'ozone était matérialisée par trois électrons rouges, les CFC étaient d'autres électrons. Cela donnait une sorte de dessin animé. »

La chance est alors au rendez-vous. Un ami de sa sœur Sophie, connu en Tunisie, découvre le travail d'Ancel et ne cache pas sa joie. Il lui raconte alors qu'il a effectué son service militaire avec l'un des deux frères Caen, fondateurs en 1986 de la société d'édition Titus Interactive.

Quelques semaines plus tard, il lâche cette phrase pleine de promesses :

– Va les voir, je leur ai parlé de toi !

À dix-sept ans, Michel Ancel réunit l'argent de poche nécessaire pour s'offrir un billet et prend le train afin de se rendre à la capitale. Tant bien que mal, il se retrouve dans la banlieue de Paris, à Gagny, en présence des deux frères Caen.

« J'ai trouvé cela ignoble, des espèces de bâtiments abominables dans une banlieue infecte. Cela ne donnait pas du tout envie de travailler dans ce cadre. En comparaison, j'étais bien content d'être à Montpellier chez moi. »

Par chance, les projets d'Ancel laissent les frères Caen de marbre…

« À cette époque, je postulais pour un rôle de dessinateur. Dès le début, j'ai senti que mon travail ne les intéressait pas. Ils n'ont manifesté aucun intérêt pour mes graphismes. »

Seulement voilà… Le train de la chance revient stationner en gare de Montpellier. Ancel est tombé sur l'annonce d'un magazine. En cet automne 1989, la revue informatique *Micro World,* que possède l'éditeur Ubi Soft, propose un concours : réaliser une animation informatique. Ancel envoie alors ses disquettes avec l'animation relative à la disparition de la couche d'ozone au magazine. Quelques semaines plus tard, le téléphone sonne à Montpellier. Une personne d'Ubi Soft est à l'appareil. Elle lui demande s'il peut venir les voir au plus vite...

Comme dans un rêve éveillé, Michel Ancel arrive à Paris et se rend à Créteil l'Echat, là où la société des frères Guillemot réside dans un vaste local d'une centaine de mètres carrés d'une tour. Les locaux de l'édition le frappent par leur vétusté.

« C'était totalement pourri avec une moquette arrachée au sol. »

Michel Ancel patiente dans une salle d'attente décorée d'un simple palmier en plastique avant qu'on ne vienne le chercher. Éberlué, il découvre une véritable ruche avec une dizaine de personnes qui travaillent devant leur écran.

« Les employés étaient entassés les uns sur les autres. C'était à la limite du comique ! »

Du haut de ses dix-sept ans, Ancel est accueilli par une femme un peu forte à la chevelure brune. Intelligente et directe, Christine Quémard est l'assistante d'Yves Guillemot. Vers quinze heures trente, durant l'entretien, celle-ci reçoit un coup de téléphone de la Bretagne.

À l'autre bout du fil, l'un des frères Guillemot, Gérard, pose une question à sa collègue :

– Est-ce qu'il est là ?

– Oui, répond-elle.

– Est-ce qu'il peut venir en Bretagne ?

Christine Quémard se tourne alors vers Michel Ancel :

– Gérard Guillemot vous propose de prendre le premier train et de vous rendre en Bretagne...

ENTRETIEN AVEC SOPHIE MARKUS (2/2)

On a pu entendre, durant la réalisation d'un dossier consacré à *Rayman*, que Michel a développé très tôt une rigueur quasi militaire. Certains collaborateurs n'ont pas toujours bien vécu cette dureté de caractère. Pensez-vous qu'elle provienne du côté militaire de votre père ?

Effectivement, je suis un peu au courant de certaines tensions qui sont apparues… C'est, de toute façon, tout à fait normal et prévisible, parce que Michel n'y va pas par quatre chemins pour exprimer son opinion sur le travail de chacun. Celle-ci peut être bonne et caresser l'ego de l'artiste dans le sens du poil, mais elle peut aussi s'avérer mauvaise et donc douloureuse, voire très douloureuse parfois… Il faut comprendre que Michel a une vision toujours très nette du projet en cours. Il sait parfaitement ce qui doit émerger sur l'écran *in fine*. La question est de savoir comment y parvenir. Mon frère sait s'entourer de grands talents qui ont besoin d'une cuirasse de rhinocéros, notamment parce que Michel n'a pas été à l'école de la diplomatie… Soit ses collaborateurs comprennent et partagent cette vision, et une bonne dynamique en découle… Soit c'est la grande scène de l'Acte II ! (rires)

Pour avoir travaillé avec Michel sur *Rayman*, je connais un tout petit peu ces tensions, et pour moi, le jeu en valait la chandelle. J'en ai d'ailleurs tiré beaucoup de positif personnellement, au niveau de ma progression d'artiste (et je ne parle même pas de l'immense satisfaction d'avoir participé à la réalisation de ce titre !). De la rigueur militaire ? Non, je ne crois pas… À moins que ce soit là une autre façon d'appeler le perfectionnisme et l'amour du travail bien fait… Si tel est le cas, alors c'est ce que nous a enseigné notre père ! Mais mon frère est si anticonformiste et fantaisiste qu'une étiquette « militaire » sur son dos lui irait aussi bien que celle de « clown » pour un général cinq étoiles… Encore que… (rires)

Quoi qu'il en soit, vous aurez compris que j'adore mon frère. Pour moi, c'est un être exceptionnel, et comme nous vivons loin l'un de l'autre, chaque occasion de le voir est une vraie fête ! Il déploie toujours une énergie incroyable. Tous les moments que je passe avec lui ne ressemblent à aucun autre : il est d'une vitalité débordante. Certes, parfois, ce n'est pas évident de le suivre ! (rires) Je me souviens, notamment, de l'anniversaire de son amoureuse qu'il voulait célébrer dans le style « *Lucha Libre* » : nous ne devions pas seulement nous déguiser vaguement et nous trémousser sur des rythmes latins ! Non ! Il fallait construire un ring flottant sur la mer, concevoir des masques et costumes aussi réalistes que possible, organiser les épreuves *ad hoc* et, évidemment, préparer un buffet mexicain pour rassasier une horde affamée. Le tout, en vingt-quatre heures si possible : c'est mieux ainsi, l'énergie et l'adrénaline étant nos meilleures amies ! (rires)
Voilà comment je perçois mon frère : comme un moteur, quelqu'un qui vous pousse, toujours. Par contre, si je ne veux plus jouer, je peux l'envoyer balader : après tout, c'est moi la grande sœur !

Avec le recul, avez-vous senti chez lui, durant son enfance, les signes d'une exigence très particulière ?

… Non, pas du tout ! Il était plutôt d'un naturel ultra doux, très calme et rêveur. C'est à l'âge de dix ans qu'il a commencé à s'agiter. La Tunisie l'a fait sortir de sa coquille : nous avons adoré notre séjour dans ce pays. Ça a vraiment été un tournant dans nos vies à tous les deux. On garde le souvenir impérissable des couleurs saturées, les odeurs et parfums, la Méditerranée encore, la communauté cosmopolite et les amitiés inoubliables… Il y a aussi l'incroyable patrimoine archéologique, que l'on découvre à tout bout de champ et qui ajoute au mystère et

à l'exotisme des lieux. Même dans notre jardin, nous pouvions trouver des pièces romaines ! Nous avons évidemment passé des heures à arpenter les ruelles du beau village perché de Sidi Bou Said…

Il semble que vous, Sophie, ayez joué un très grand rôle dans l'enfance de Michel. Quel genre de grande sœur étiez-vous ?

La grande sœur basique, celle qui tolère son petit frère de temps à autre, à condition qu'il ne dépasse pas la frontière de son territoire sur le canapé ! (rires) C'était mon rôle d'introduire le rock à la maison, et ce dès l'âge de dix ans. Je l'ai aussi initié au cinéma de « jeunes ». Je me devais de le faire, un peu comme un gage de survie pour tous les deux.

Quels souvenirs gardez-vous de votre époque lyonnaise ? Était-ce difficile ?

Nous vivions alors dans un quartier très cosmopolite, mais absolument pas plus dangereux qu'ailleurs. Nous étions tout le temps dehors, à jouer avec d'autres enfants de notre tour, à l'intérieur de laquelle vivaient des gens de toutes les couleurs. On aimait au contraire beaucoup cet aspect-là. Ce qui nous pesait par contre franchement, c'était tout ce béton, toute cette laideur urbaine… Heureusement, notre père nous emmenait pêcher des journées entières au bord du Rhône, ou à la visite d'un parc ornithologique… Il tenait aussi à ce que nous fassions beaucoup de sport, comme la natation (sur des milliers de longueurs…), le basket (souvent tous les trois, d'ailleurs) et, comble de l'horreur, la luge ! Nous slalomions entre les arbres et souvent, cela se terminait avec Michel, la tête dans la neige, la luge sur le dos ou à plusieurs mètres de lui ! (rires)

Par contre, c'est à Lyon qu'on a appris les gros mots !

Michel vous décrit comme une dévoreuse de romans. Quelles sont vos principales influences littéraires ?

C'est vrai que j'apprécie de pouvoir m'échapper grâce à la lecture… Lorsque j'étais gamine, je lisais tous les contes, issus de tous les pays, de toutes les époques… Je possédais alors un coffret avec des livrets de légendes russes, illustrés par Bilibin. Ses peintures, mystérieuses et belles à mourir, nous fascinaient totalement. C'est d'ailleurs toujours le cas ! Je lisais donc beaucoup de contes à Michel et nous voyagions tous deux très loin… Il y avait aussi Jules Verne, la mythologie et … toute la Bibliothèque Rose (Fantômette en tête) ! Par la suite, je me suis orientée vers d'autres styles, comme ceux de John Irving, René Barjavel, Gabriel Garcia Marquez, Paul Bowles, Philippe Djian… Une littérature haute en couleurs, dépaysante ! Vous moquerez-vous si je vous dis que j'ai dévoré la saga *Harry Potter* ? Non ? Et *Twilight* ? (rires) Mon livre de chevet depuis toujours reste *Les Notes de Chevet*, par Sei Shonagon, qui vous plonge dans le Japon médiéval : on pourrait croire qu'il s'agit d'une autre planète et pourtant on se sent proche des observations de

son auteur. Son message est d'une grande profondeur et pourtant si évident : il s'articule autour de l'universalité des sentiments humains. Michel, quant à lui, s'est orienté vers l'univers de John Ronald Reuel Tolkien et il a aussi été transporté par les livres de Daniel Pennac (je ne peux qu'approuver !)

Avez-vous utilisé d'autres moyens pour susciter l'imagination chez votre petit frère ?
Pendant les grandes vacances, nous retrouvions souvent nos cousins, dont Pascale. Notre grande cousine nous tenait en haleine pendant des heures en narrant des histoires qu'elle inventait et dont nous étions les héros. C'étaient des moments magiques et merveilleux ! Nous montions aussi des pièces de théâtre, où nous recréions toutes sortes d'aventures dans le grand parc de la résidence au cœur duquel nous passions le plus clair de notre temps : c'était un terrain de jeu incroyable, une véritable forêt vierge avec moult recoins, abris, passages secrets, raccourcis, escaliers perdus… Un endroit magique pour des enfants qu'on laissait libres d'aller et venir comme ils l'entendaient… Tout ça était prétexte à de grandes aventures, un bon paquet de frissons et parfois, quelques mini drames…

C'est en Tunisie que Michel a découvert le jeu vidéo. Avez-vous partagé ce nouveau *hobby* avec lui ou avez-vous tenté de l'en détourner au profit de la littérature ?
À l'époque, je dois avouer que j'avais bien d'autres préoccupations, nettement plus ancrées dans la réalité ! (Rires) Nous passions alors assez peu de temps ensemble, à part ces rendez-vous dans le garage pour quelque expérience dangereuse à base de kit de chimie et autre produit subtilisé au prof' de sciences. Moments dont nous ressortions tour à tour émerveillés, sonnés ou intoxiqués mais toujours hilares ! Lors de notre retour en France, en 1984, nous avons acquis une console, et nous avons joué ensemble de façon obsessionnelle à *Venture*. Lorsque j'ai revu ce jeu récemment, j'ai été choquée par tous ces pixels juxtaposés : dans mon imagination de l'époque, c'était beaucoup plus riche visuellement… Je ne pouvais donc pas m'opposer à l'intrusion du jeu vidéo à la maison, puisque ce nouveau média était résolument tourné vers un imaginaire dont en plus nous étions les acteurs. Ultra cool, en somme !

Avez-vous senti chez Michel le déclic, cette étincelle qui montrait que sa passion pour le jeu vidéo était exceptionnellement forte ?
C'est à Montpellier que je l'ai ressenti. D'ailleurs, nos parents lui avaient alloué une chambre immense au sous-sol, qui est rapidement devenue son antre. Outre son ordinateur, ses consoles et autres, il avait un super synthétiseur. Je me souviens qu'il s'était enregistré disant « *Voilà, j'arrive !* » pour ne pas être dérangé pendant qu'il créait, dessinait ou programmait tandis que ma mère l'appelait. Il y passait le plus clair de son temps, et c'est là que sont nés ces tout premiers jeux, dont *The Teller*. Il avait quinze ans, à ce moment-là…

La télévision et Michel Ancel, ça semble faire deux… Il l'accuse notamment de séparer les gens… Partagez-vous ce sentiment ? Comment l'expliquez-vous ?
Tout comme mon frère, je n'ai pas la télé chez moi. Ou plus exactement, nous avons des écrans, mais ils ne nous servent qu'à regarder des films. Surtout pas les chaînes… Je déteste le rythme de programmation, toujours très rapide et saccadé. On est systématiquement bombardés de stimuli visuels et sonores qui sont à 95% des inepties ou des incitations à aller consommer pour remplir le vide et polluer encore et encore… J'aime, en revanche, certaines séries télévisées, que je regarde uniquement en DVD (et donc, sans publicité). Ça peut être assez fédérateur, à l'instar de *Lost*, où toute cette communauté de naufragés qui échangent sur le pourquoi du comment… Michel n'aime pas la télé, également parce qu'elle est un objet qui pousse à la passivité, tandis que lui se définit toujours dans l'action.

En parlant de communauté, c'est une donne essentielle dans le travail de votre frère. La convivialité est capitale à la réussite d'un projet. Pourriez-vous nous décrire ce que peut être une communauté « Michel » à Montpellier ?
Quand je pense à lui, je le vois avec son amie, ses enfants, sa bande de copains, se lançant dans une grande fête impromptue pour toute la nuit. Michel, c'est le roi de la fête. Et d'ailleurs, pour être honnête, il partage le titre avec mon autre petit frère, Philippe. La maison à Montpellier est un défilé permanent de potes, de membres de la famille, d'enfants… C'est toujours très joyeux et vivant. Il est aussi très attentif aux besoins de chacun, surtout auprès de notre papa, qui vit près de lui.

Comment travaille-t-on avec Michel ? Surtout quand on est sa sœur ?
D'abord, on se doit d'être à la hauteur. Son niveau d'exigence fait que l'on ne va pas s'en tirer avec du « pas mal ». Il faut puiser dans ses ressources et exploiter son talent en évitant les écueils de la routine. J'ai travaillé avec mon frère vers le début de sa carrière, et ce que je relate est sans doute décalé, puisque mon expérience avec lui remonte à une quinzaine d'années… (Déjà !) Les rôles ont alors été inversés, c'était un peu lui, le grand frère. J'ai adoré bosser avec lui, et il n'avait pas vingt ans à l'époque ! Lorsque je suis partie, l'équipe a alors eu son propre local, l'effectif a explosé et les rapports ont évidemment changé…

Étiez-vous logée à la même enseigne que tous les autres collaborateurs ? Ou étiez-vous plutôt une confidente ? Une sorte d'autorité suprême ?
L'équipe de *Rayman* (premier du nom) était toute petite et serrée. On travaillait dans notre appartement, souvent la nuit, Michel et moi, et franchement, l'ambiance n'était pas à la hiérarchie. Nous étions plutôt des électrons libres, réunis autour du noyau Michel. Récemment, j'ai vu un reportage sur le groupe américain Cloud Cut et son chanteur-compositeur Craig Minnowa. J'y ai tout de suite retrouvé mon expérience : un collectif d'artistes d'âges et d'horizons variés, rassemblés autour d'une personne qui les secoue et révèle leurs potentiels… Tout ça dans une ambiance d'échange et de liberté…

Votre frère a connu le succès. Il est l'un des plus grands en France. Que pourriez-vous maintenant lui souhaiter ?
De continuer de grandir… De s'émerveiller… Je lui fais confiance pour tout ça. Ah oui ! Je lui souhaite d'arriver un jour à me battre au combat de pinces ! Mais il faudra qu'il gagne en rapidité…

CHAPITRE 3

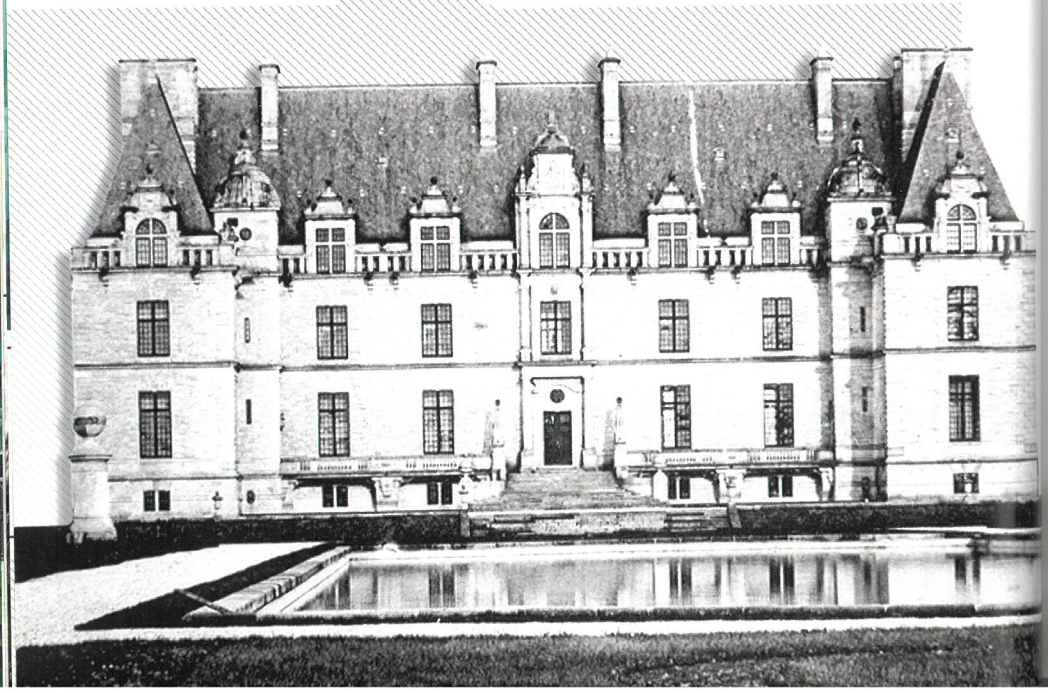
ÉCLOSIONS

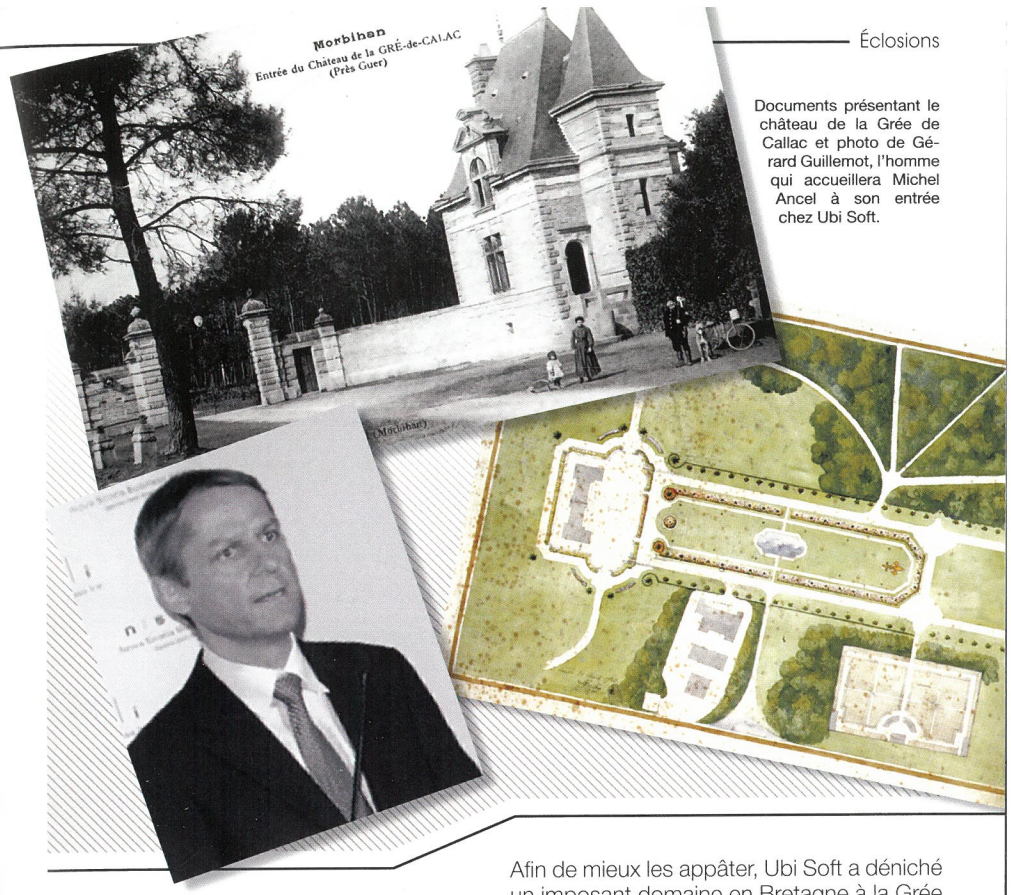
Avant d'avoir pu comprendre ce qui lui arrive, Michel Ancel reçoit un billet de train et se retrouve en partance pour la Bretagne en fin d'après-midi.
La nuit est tombée lorsqu'il débarque seul en gare de Redon, sans même un bagage — il avait initialement prévu de faire l'aller et retour Paris-Montpellier dans la journée. Un taxi l'attend devant la gare qui semble abandonnée. Le trajet au cœur de la campagne bretonne se prolonge durant quarante-cinq minutes dans l'obscurité tandis qu'Ancel tente de comprendre ce qui lui arrive au juste.
« *Je n'avais encore aucune idée de ce qu'ils allaient me demander…* »
Tandis que le sablier du temps égrène les minutes, les yeux du passager nocturne se perdent sur la campagne environnante dont il peine à percevoir les contours. Et puis, au sortir d'un croisement, la silhouette d'un lointain édifice éclairé se dessine derrière une grille. Sans avoir eu le temps de reprendre ses esprits, Ancel découvre alors un imposant château du XIX[ème] siècle. Où qu'il pose son regard, tout lui paraît immense, démesuré.

« *C'était vraiment la caricature d'un château tel qu'on peut se l'imaginer, une énorme construction sur plusieurs étages totalement perdue au milieu de grandes terres. On y entrait par une vaste cour avec un très beau jardin à la Française. Tout y était gigantesque : les portes, les murs, les plafonds surélevés… On se sentait vraiment petit.* »

C'est un homme mince aux cheveux châtains, vêtu de manière raffinée qui accueille Michel Ancel : Gérard Guillemot. Pour cette première entrevue, ils discutent autour d'une très grande table de billard. Au premier abord, Ancel est frappé par le côté énigmatique que dégage le directeur éditorial d'Ubi Soft. Ce qui apparaît toutefois rassurant, c'est qu'il se montre sensible aux aspects artistiques.
Pour sa part, Gérard Guillemot tombe sous le charme, dès cette première rencontre, avec Michel Ancel.
« *Comment ne pas être impressionné par ce jeune homme de seize ans, sûr de lui, calme. Il était très mature esthétiquement pour son âge. En cette période pleine d'énergie mais pauvre en inspiration, il créait des univers* », témoignera plus tard Guillemot au journal *Libération*.

Vue d'ensemble du château de la Grée de Callac où les équipes d'Ubi Soft travailleront pendant deux ans.





Documents présentant le château de la Grée de Callac et photo de Gérard Guillemot, l'homme qui accueillera Michel Ancel à son entrée chez Ubi Soft.

Tandis qu'il lui explique la démarche entreprise par Ubi Soft, Gérard Guillemot envoie une balle de billard qu'il déplace à la main…

Si Ubi Soft a choisi de monter un studio de développement dans un château isolé, c'est parce qu'à la suite du CES de Las Vegas de janvier 1988, l'éditeur américain Epix a passé commande de sept nouveaux jeux dont la sortie est prévue pour l'automne sur huit machines différentes. Il a été convenu que le nom d'Ubi Soft figurerait sur les boîtiers vendus aux États-Unis et les frères Guillemot ont donc vu là l'opportunité d'une implantation de la marque chez l'Oncle Sam.
Il restait à produire les sept jeux attendus. Or, faute d'une supervision adéquate, il est apparu difficile de livrer ces titres en temps et en heure. La solution trouvée a consisté à regrouper tous les auteurs en un même endroit.

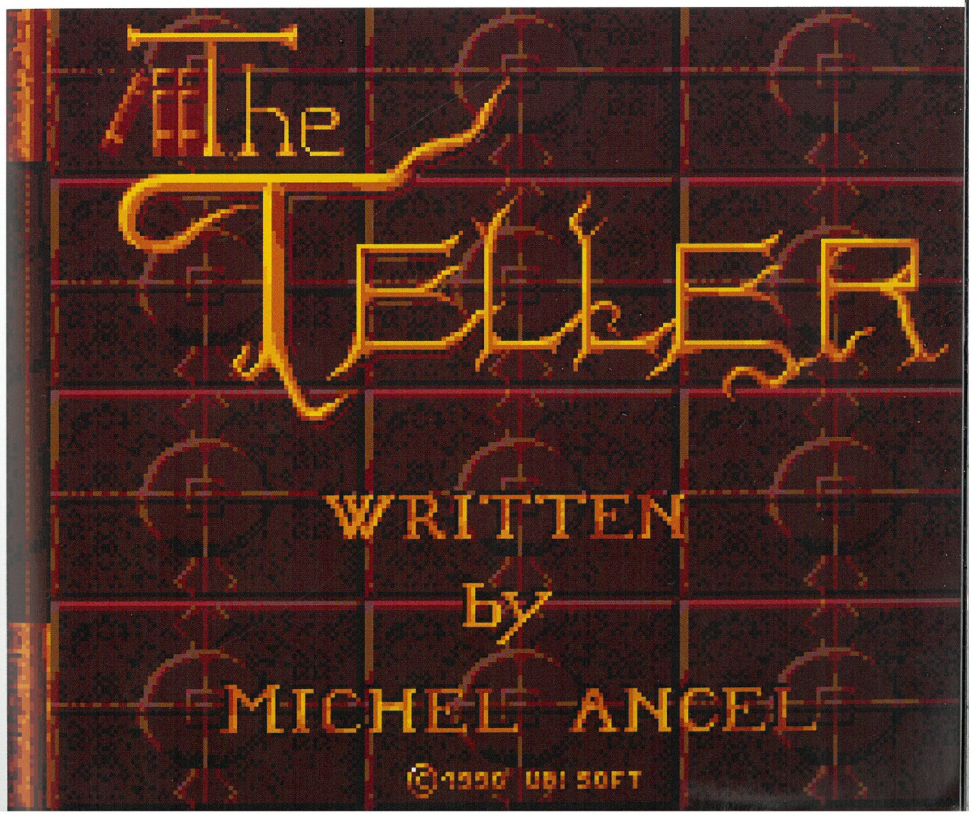
Afin de mieux les appâter, Ubi Soft a déniché un imposant domaine en Bretagne à la Grée de Callac non loin de la mythique forêt de Brocéliande. Construite sur la demande du Comte de Bot à partir de 1892, la demeure de la Grée de Callac est l'un des derniers grands châteaux bâtis à la fin du XIX[ème] siècle. On y trouve, derrière un mur d'enceinte qui s'étend sur des kilomètres, un parc de deux cent soixante-quinze hectares qui abrite des écuries, un pavillon de chasse, une orangeraie et au milieu, l'imposant château de style néo-Renaissance.
Le propriétaire des lieux, qui réside dans une partie délimitée du château, a vu l'informatique s'immiscer dans son vaste logis tandis que des techniciens installaient des centaines de mètres de câblages le long des étages. L'accord trouvé avec Ubi Soft satisfait les deux parties : l'éditeur parisien finance les travaux de restauration du château en compensation pour sa présence en ces lieux.

Une troupe de jeunes programmeurs *free-lance* a débarqué sur place et certains se sont pincés pour y croire. Habitués pour la plupart à de petits appartements citadins sans panache, ils se sont retrouvés dans l'équivalent d'une aile de Versailles : les chambres individuelles avec lit à baldaquin mesurent en moyenne quatre-vingt mètres carrés, tandis que la hauteur des plafonds atteint cinq mètres soixante. La plupart du temps, ils ont choisi de se regrouper à deux ou trois dans ces vastes espaces.
C'est dans ce décor grandiose, installé dans d'immenses salles décorées de tentures et fresques murales que les programmeurs réalisent des jeux tels que *BAT* ou *Iron Lord*. Gérard Guillemot, qui assume la direction éditoriale fait l'interface avec les bureaux parisiens.

Au matin, Ancel découvre qu'une vingtaine de programmeurs venus de la France entière sont présents sur les lieux, attablés devant une véritable armada d'ordinateurs à la mode des années 1980 : Apple 2, Atari, Amiga, PC, Mac, MSX… La moyenne d'âge ne dépasse pas les 19 ans.

« *Le château était paumé en pleine campagne, à une demi-heure de la ville. Nous étions regroupés dans une pièce avec des plafonds d'une hauteur de six mètres. Certains travaillaient sur des adaptations de jeux, d'autres faisaient de la création. Certains étaient sur Apple 2 GS, d'autres sur Amiga, d'autres comme moi sur Atari ST. Un traiteur venait midi et soir nous apporter les vivres, c'était une vraie vie de château.* »
La liberté des horaires est une aubaine pour tous ces programmeurs qui ont pris l'habitude de travailler chaque jour de la semaine, ignorant superbement la notion de week-end, aiguillonnés par la félicité que peut procurer la créativité et l'émulation qui se développe naturellement. Pourtant, une telle atmosphère n'est pas toujours propice à la productivité et Ancel évoque des heures entières passées à jouer en réseau. Certains programmeurs ne s'installent devant leur clavier que lorsque la nuit est tombée pour aligner les lignes de codes jusqu'au petit matin. Leur repos accompli, ces oiseaux de nuit profitent de l'après-midi pour aller à la pêche, faire de la barque sur le lac, explorer les bois environnants ou se rendre en voiture jusqu'à la ville de Rennes. Parfois aussi, les pensionnaires vont en patrouille au manoir en vue d'y dénicher des passages secrets ou à se faire peur durant la nuit en simulant la présence de fantômes. Habitués à la résolution d'énigmes, certains programmeurs ont même imaginé un système complexe de perches et bouts de ferrailles qui permet de cueillir quelques bouteilles millésimées dans la cave à vins protégée par des grilles !
Durant son séjour, Ancel présente à Gérard Guillemot un jeu dont il a démarré le développement, *The Teller* sur Atari ST. Le directeur éditorial manifeste un réel intérêt et se prépare alors à proposer un contrat au jeune auteur.

Lors de sa visite en Bretagne, Michel Ancel est convié à Carentoir, une commune du Morbihan non loin du château. Ubi Soft y dispose d'un bâtiment où sont gérés les stocks de jeux. Un grand nombre de personnages appelés à prendre de l'importance dans l'organigramme maison se trouvent là.
« *C'était une espèce d'énorme grange, un grand dépôt dans lequel étaient entreposés des jeux. On y trouvait énormément d'ordinateurs. La comptabilité s'effectuait là et aussi la rédaction du fameux journal Micro World. Avant tout, on y testait les* softs *en cours de fabrication dans le château. Pour nous, c'était donc l'occasion de rencontrer les gens qui allaient tester nos réalisations. L'idée, c'était d'envoyer nos versions intermédiaires à ces personnes chargées d'en faire des évaluations.* »
À Carentoir, Ancel fait la connaissance d'un homme de l'ombre d'Ubi Soft, une personnalité méconnue, et pour lequel il va développer une admiration particulière : Serge Hascoët.
Ce qui frappe au premier abord chez cet employé affecté au test des jeux, c'est qu'en dépit de sa forte carrure, il semble calme, timide et réservé.



« *Il est très secret et s'exprime presque comme un messie. Moi, quand on me parle de quelque chose, j'ai tendance à me le représenter sous la forme d'une image mentale, à le visualiser, le rationaliser. Serge Hascoët se situe dans la notion, dans l'idée, dans l'abstrait. Il ressent quelque chose et en retranscrit les perceptions, plutôt que l'image. C'est une qualité. Quelque part, cela laisse davantage de pistes à un autre créatif. Hascoët peut sortir des choses qui paraissent complètement absurdes mais qui vont guider la façon de concevoir un projet. Il va dire par exemple : 'Quand vous étiez enfant, qu'est-ce qui fait que vous aviez envie de jouer avec l'eau ? Qu'est-ce qui ferait que, dans votre jeu, on ait autant envie de jouer avec l'eau ?' Moi j'aurais tendance à dire : 'Faites des monstres comme-ci et comme cela et vous aurez peur.' Hascoët va demander : 'Qu'est-ce qui faisait que l'on avait peur ? Essayez de puiser dans les origines de la peur…' Il a une vraie démarche de direction. Professionnellement, il m'a apporté énormément. Il a également la capacité de sentir très vite ce qui peut être ennuyeux dans un jeu, ce qu'il faut rapidement écarter, et inversement, ce qui paraît essentiel.* »

Hascoët a été réparateur de flippers avant de rejoindre Ubi Soft en 1987 et a supervisé la création des premiers jeux tels que *Battle Eye* ou *Zombi*. Pourtant, on peine alors à définir quel est son poste exact sur l'organigramme. La mention de *game designer* paraît trop restreinte. Ancel préfère le présenter comme « *un créatif qui montre le chemin.* »

« *Dans le jeu vidéo, il faut savoir qu'il y a peu de personnes qui montrent le chemin, qui sont capables de dire : essayez comme cela, ce sera encore mieux ! Personnellement, je suis sensible à ceux qui peuvent apporter à mon travail une lueur de direction. Hascoët est un visionnaire… Ubisoft c'est certes une vision d'entreprise, des qualités évidentes au niveau de la vente et du choix mais cela ne s'arrête pas là. Il faut également produire les créations. Et ce n'est pas uniquement une histoire d'opportunité et de qualité commerciale. Pour durer, il faut quelque chose de plus. Et c'est ce que Serge apporte… Si Ubisoft est toujours là, c'est à la fois grâce à ses qualités de vente mais aussi grâce à une qualité de conception des jeux.* »

Serge Hascoët

Zombi, un des tout premiers jeux édités par Ubi Soft.

Après quelques jours en Bretagne, Ancel s'en retourne à Montpellier avec la perspective d'un travail rémunéré ! C'est le début de l'indépendance sous toutes ses formes.

« *C'était génial pour moi. C'était le rêve. Et je le dois au jeu vidéo.* »

En ce début d'année 1989, à presque dix-sept ans, il annonce à ses parents qu'il quitte le lycée où il était en première. Impressionnés par sa motivation, Jean-Claude et Brigitte ne posent aucun obstacle à sa décision. Il est vrai qu'ils se sentent un peu dépassé par les événements : Michel a par ailleurs rencontré la première femme de sa vie, Sylvie et celle-ci attend un bébé !

« *Je lui ai dit que c'était de la folie* », raconte Choukroun. « *Elle avait déjà des enfants, des chiens. Ils n'en formaient pas moins un super beau couple, même s'il me semble qu'elle avait le dessus. Cette fille était vraiment belle, donc difficile de lui reprocher quoi que ce soit.* »

Michel et sa mère s'en vont voir le proviseur de l'établissement Mermoz de Montpellier afin d'annoncer que le lycéen se lance dans le jeu vidéo.

– C'est une mode, fait remarquer le proviseur, afin de souligner le caractère aventureux d'une telle démarche.

– Je ne le pense pas du tout, rétorque Ancel, sûr de son fait. Je crois au contraire que cela va devenir de plus en plus important.

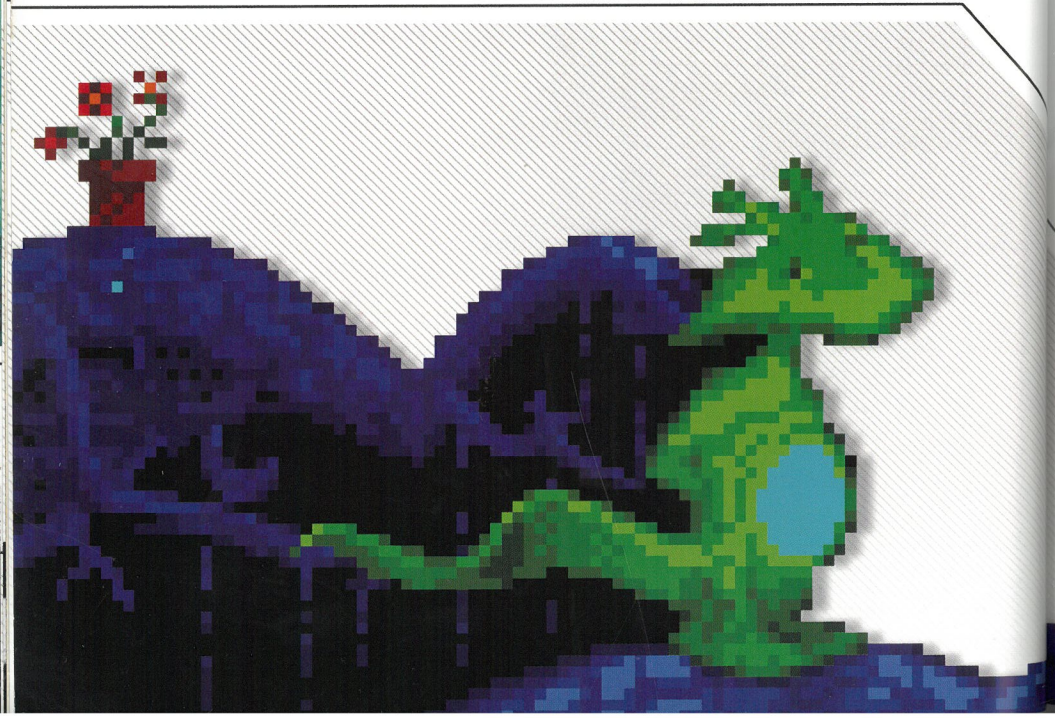
Michel quitte le lycée mais aussi le foyer familial. En tant que futur papa capable de vivre de ses propres moyens, il est mûr pour une vie en autonome. Le jeune couple s'installe dans son propre deux pièces au sein d'un HLM de Montpellier et leur fille, Claire, ne va pas tarder à arriver. Tandis qu'Ancel réalise ses jeux, Sylvie poursuit des études de science et son aide est précieuse sur certains calculs complexes que nécessitent les programmes.

« *C'était une période difficile mais sympathique. Nous avions toujours plein de copains qui venaient à la maison. Ils étaient tous fascinés par l'idée que je travaille à la maison pour une société de jeu vidéo, que mon jeu puisse se vendre et peut-être même un jour obtenir un succès, être diffusé à des millions d'exemplaires. C'était un peu une époque de ruée vers l'or du jeu vidéo. Mes amis testaient le programme, donnaient leur avis…* »

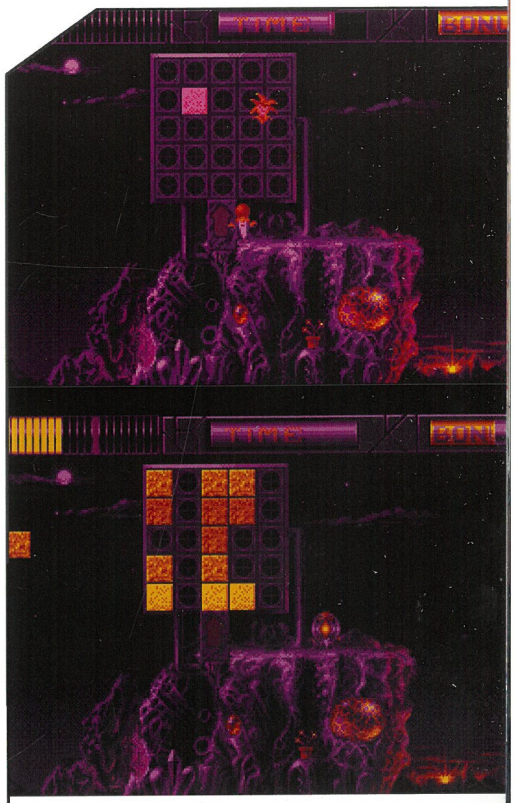
À présent, Ancel effectue régulièrement des allers et retours entre Montpellier et Paris et se rend aussi en Bretagne. En parallèle au développement de *The Teller*, la collaboration entre Choukroun et Ancel se poursuit sur plusieurs titres. Il est vrai que la complémentarité entre les deux compères est idéale : Choukroun programme en Assembleur et à ce titre, il peut apporter à Ancel des routines d'affichage très rapides que ce dernier est à même de réaliser sur *The Teller*.
Ancel assiste à la présentation d'un jeu à la presse au début de l'automne dans les locaux d'Ubi Soft à Créteil. Pour lui, c'est le baptême du feu.
« *Il n'y avait pas de relations presse à proprement parler. C'étaient nous, les développeurs, qui présentions le jeu. C'était tellement exigu et délabré chez Ubi Soft que, lors de la présentation, Nicolas a fait un faux pas. Nous sommes entrés à travers la cloison dans un endroit où ils stockaient des illustrations sous verre, des choses très moches. Tout a commencé alors à se casser la figure, les cadres en verre en premier. Les journalistes ont cru que cela faisait partie de la présentation et ont trouvé cela génial ! C'était rocambolesque et nous avons bien ri.* »

Lors d'une autre visite chez Ubi Soft à Paris, Ancel découvre que Choukroun est prompt à défendre ses droits quitte à ne pas mâcher ses mots.
« *Il se montrait incisif sur l'aspect des contrats et n'hésitait pas à se battre pour négocier ses droits, au risque de se montrer assez cru.* »
Lors de la signature d'un contrat d'auteur en présence de Gérard Guillemot et d'autres cadres supérieurs d'Ubi Soft, Nicolas Choukroun lit les termes et réagit d'un ton pour le moins abrupt :
– La prochaine fois, tant qu'à faire, je viendrai avec le pot de vaseline !
Ancel entend la remarque, abasourdi :
« *J'étais encore un adolescent et donc, très respectueux des patrons. Choukroun, pour sa part, était direct et agressif. Il leur faisait comprendre à sa façon qu'il se faisait entuber !* »

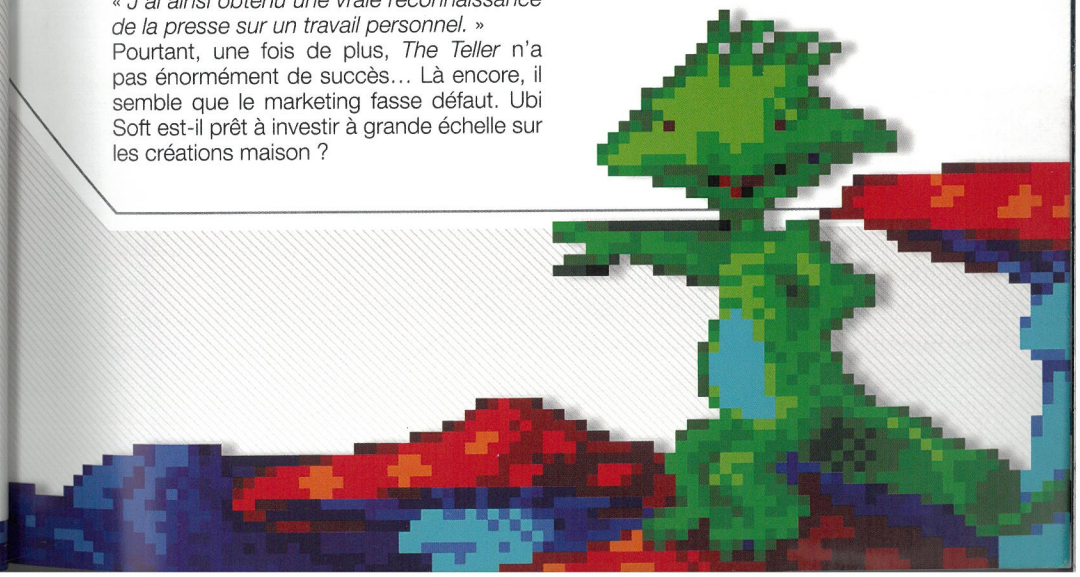
Ancel place énormément d'espoir dans *The Teller* dont il soigne les moindres détails, supervisant non seulement l'interactivité, l'audio, la musique et les graphismes mais aussi la programmation. L'histoire est celle de petits magiciens devant chacun reconstituer une forme qu'il a mémorisée à partir des morceaux qu'il attrape.

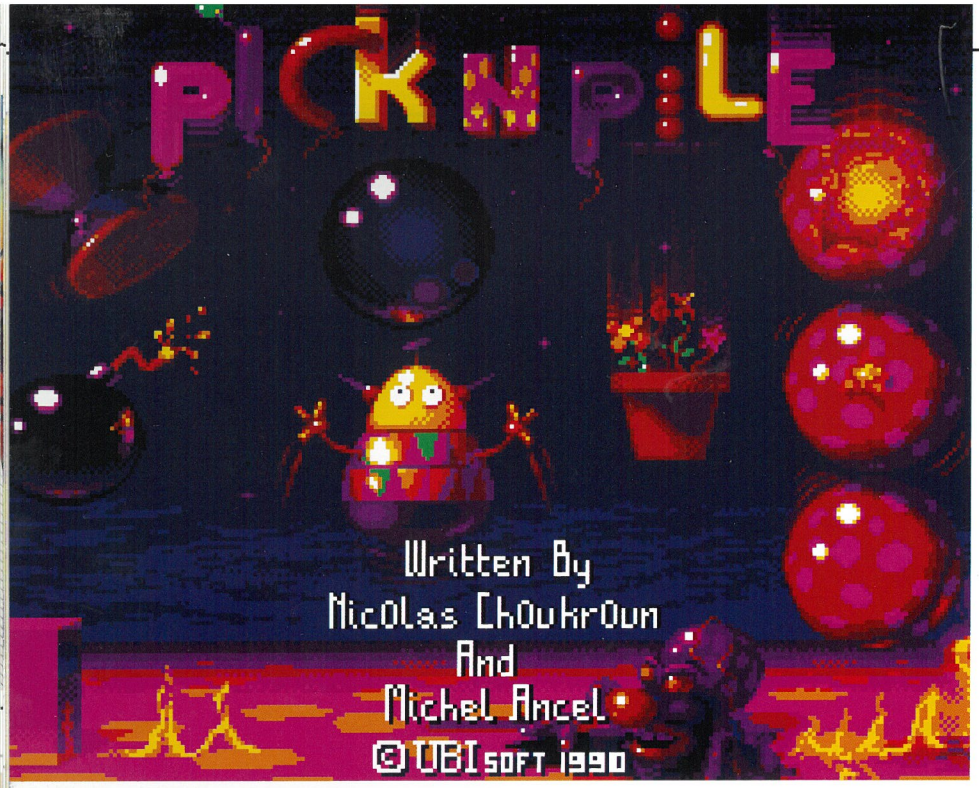


« *C'est un jeu de mémoire et d'action. Tout se passe comme si l'on devait reconstituer un puzzle à partir de pièces qui arrivent les unes après les autres.* The Teller *est le premier jeu que j'ai vraiment fait de A à Z. Ce travail en solitaire m'a permis de mettre les mains dans le cambouis, d'utiliser tous les outils qui peuvent exister autour d'un jeu. Achever un* soft *est complexe : il faut réaliser tous les modes, déboguer… Toutefois, c'était très formateur. Aujourd'hui, je peux comprendre tous les métiers du jeu vidéo.* »
Durant cette période, Ancel tire une satisfaction énorme des moments où il joue lui-même à *The Teller* ou de l'observation d'autres joueurs qui testent sa création.
« *C'est un grand plaisir que de réaliser un objet ludique et de voir les autres s'amuser avec. Tant qu'on ne l'a pas vécu, on ne sait pas ce que c'est de faire un jeu, de créer quelque chose qui doit être amusant, d'arriver au stade où l'on peut laisser les gens s'éclater avec et voir comment ils réagissent.* »
À cette époque, Michel Ancel tient le clavier dans un groupe de rock qui se produit de temps à autre sur Montpellier. Pour produire la musique de *The Teller*, il décide de *sampler* un morceau du groupe Violent Femmes et de le retravailler sur ordinateur.
Publié sur Atari ST à l'automne 1990, *The Teller* récolte de bonnes critiques de la presse spécialisée. Il s'agit d'un jeu relativement complexe que l'on peut pratiquer à trois joueurs simultanément — deux tenant un joystick et un troisième intervenant au clavier.
« *J'ai ainsi obtenu une vraie reconnaissance de la presse sur un travail personnel.* »
Pourtant, une fois de plus, *The Teller* n'a pas énormément de succès… Là encore, il semble que le marketing fasse défaut. Ubi Soft est-il prêt à investir à grande échelle sur les créations maison ?



Screens de *The Teller*, le premier jeu entièrement réalisé par Michel Ancel, sorti en 1990 sur Atari ST.





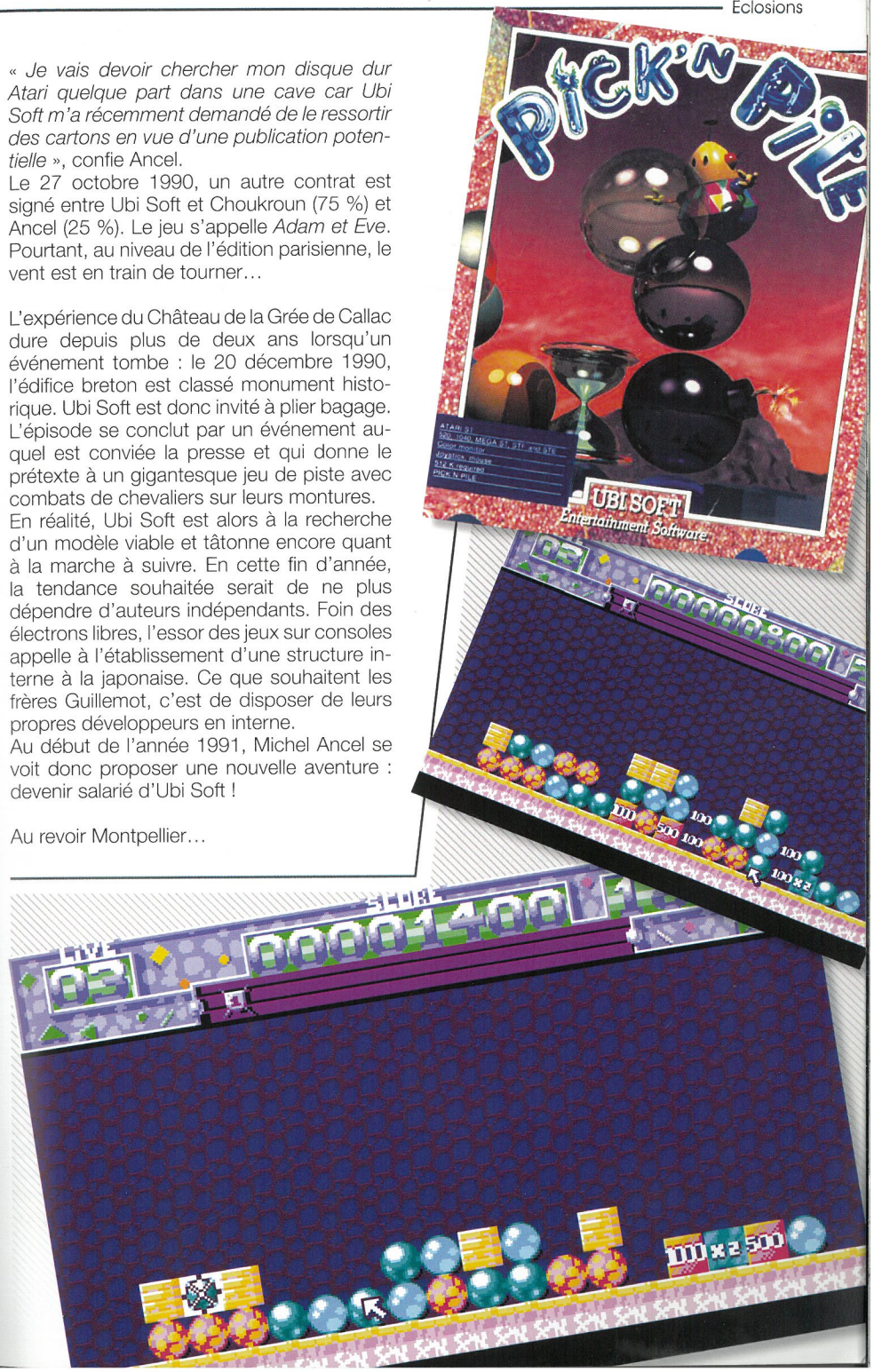
Le 8 juin 1990, un contrat a été signé entre Ubi Soft d'une part, et Choukroun et Ancel d'autre part pour un jeu de réflexion/action intitulé *Pick'n Pile*. Choukroun l'a déjà programmé mais a utilisé ses propres graphismes qui manquent de finesse. Il a donc vendu *Pick'n Pile* à Ubi Soft et Ancel a reçu pour mission de refaire les graphismes.
« Pick'n Pile*, je l'ai fait tout seul. Je l'ai vendu cash 150.000 francs à l'époque* », a raconté Nicolas Choukroun.
« *C'était la période de l'explosion de jeux comme* Tetris *et l'idée planait dans l'air que des auteurs étaient capables de créer des jeux pouvant se vendre par millions d'exemplaires, en un clin d'œil. Nicolas en avait conscience. En conséquence, nous cherchions beaucoup d'idées simples qui pouvaient être très fortes* », explique pour sa part Ancel.
Pick'n Pile fait l'objet d'un beau succès ainsi que de multiples conversions, et se retrouve même vendu mondialement. Hélas, dans la mesure où Choukroun l'a cédé à Ubi Soft, il n'en récupère pas de droits.

Les séjours en Bretagne amènent Ancel à mieux connaître encore Serge Hascoët. À Carentoir, ce dernier assume une tâche ingrate : valider ou non un jeu donné, déterminer s'il est conforme aux attentes. Il arrive qu'il oblige un programmeur à revoir sa copie et que ce dernier ne veuille pas effectuer les modifications tant qu'il n'aura pas été payé. Hascoët réplique alors qu'il ne pourra verser son dû au programmeur que lorsque le test aura reçu l'approbation officielle.
« *Il travaillait souvent avec des développeurs capricieux, qu'il fallait payer en temps et en heure. Il y avait fréquemment des histoires d'engueulades improbables car il devait aussi gérer les problèmes sociaux des uns et des autres. Il est arrivé qu'un développeur débarque avec sa famille en disant qu'il devait nourrir tout le monde !* »
En octobre 1990, Ancel démarre un autre jeu en solitaire, un titre d'action/réflexion, intitulé *Le Jeu des Bêtes*. Cette fois, Ancel touche 80 % des royalties tandis que Choukroun en récupère 20 %.

« *Je vais devoir chercher mon disque dur Atari quelque part dans une cave car Ubi Soft m'a récemment demandé de le ressortir des cartons en vue d'une publication potentielle* », confie Ancel.
Le 27 octobre 1990, un autre contrat est signé entre Ubi Soft et Choukroun (75 %) et Ancel (25 %). Le jeu s'appelle *Adam et Eve*. Pourtant, au niveau de l'édition parisienne, le vent est en train de tourner…

L'expérience du Château de la Grée de Callac dure depuis plus de deux ans lorsqu'un événement tombe : le 20 décembre 1990, l'édifice breton est classé monument historique. Ubi Soft est donc invité à plier bagage. L'épisode se conclut par un événement auquel est conviée la presse et qui donne le prétexte à un gigantesque jeu de piste avec combats de chevaliers sur leurs montures.
En réalité, Ubi Soft est alors à la recherche d'un modèle viable et tâtonne encore quant à la marche à suivre. En cette fin d'année, la tendance souhaitée serait de ne plus dépendre d'auteurs indépendants. Foin des électrons libres, l'essor des jeux sur consoles appelle à l'établissement d'une structure interne à la japonaise. Ce que souhaitent les frères Guillemot, c'est de disposer de leurs propres développeurs en interne.
Au début de l'année 1991, Michel Ancel se voit donc proposer une nouvelle aventure : devenir salarié d'Ubi Soft !

Au revoir Montpellier…



Michel Ancel a participé à l'adaptation de jeux comme *Star Wars* sur Game Boy.

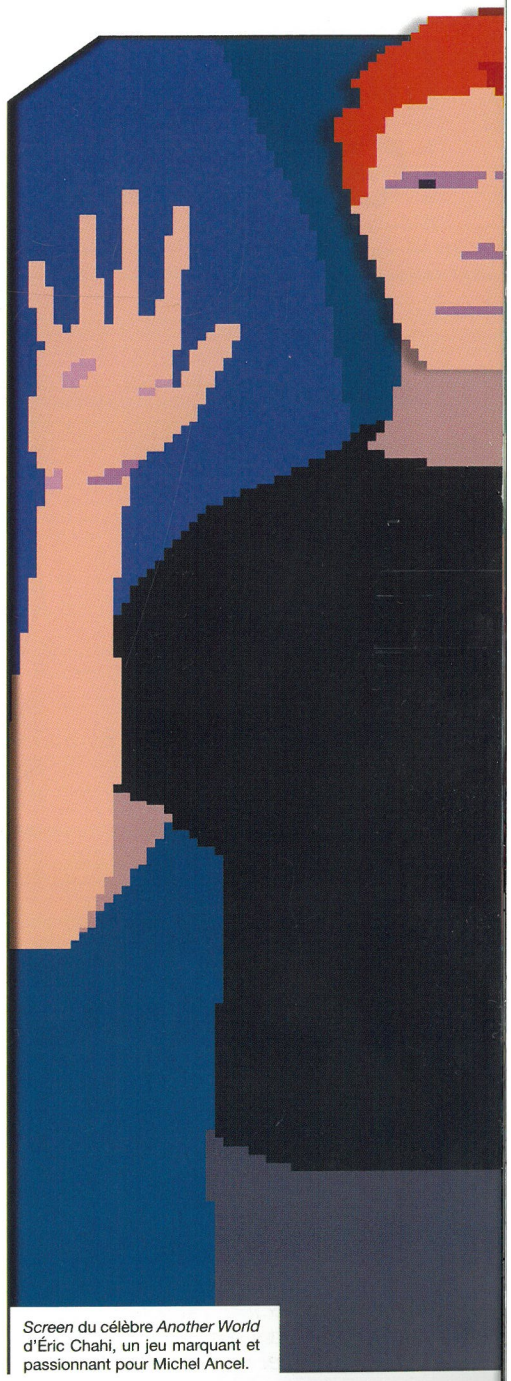
Devenu employé à temps plein, Michel Ancel doit déménager en Bretagne avec femme et enfants — il emmène avec lui Sylvie et sa fille Claire, mais aussi la petite Charlotte qui vient de naître.
Comme il se doit, le studio de développement d'Ubi Soft a été établi en Bretagne, à Redon, juste en face de la gare. Dans un vieil appartement de cent cinquante mètres carrés, de nombreuses pièces ont été converties en studio de développement. Ancel travaille aux côtés d'une dizaine d'autres développeurs et participe aux premiers développements d'Ubi Soft sur la Game Boy et sur la Super Nintendo à partir des kits qu'adresse régulièrement Nintendo.
« *L'ambiance était plutôt sympathique. Le souci est que nous n'avons pas réellement eu de projets à développer ; nous effectuions énormément de suivi. Ubi Soft commençait à travailler avec LucasArts. Il fallait donc effectuer l'adaptation de jeux comme* Star Wars *sur Game Boy. Cela me plaisait moins car ce n'était pas très créatif de suivre les jeux des autres. En revanche, cela s'avérait très formateur car nous avons appris à travailler sur les consoles japonaises à une époque où je ne connaissais que l'Atari ST ou l'Amiga.* »
Au niveau personnel, Ancel se passionne pour *Another World* d'Éric Chahi, auquel il joue sur son Atari ST.
« *C'est un jeu qui est dirigé par le scénario, celui d'un chercheur qui se retrouve par hasard dans un monde parallèle. La consistance entre le* gameplay *et l'histoire a été peu égalée à mon sens. Le jeu est difficile — on survit dans un monde dangereux et complètement hostile et l'on n'est pas du tout un super héros. Il y a dans* Another World *des idées de* gameplay *qui sont épatantes, notamment une arme qui sert aussi bien à attaquer qu'à se défendre. Comme les ennemis ont la même, cela crée une vraie tension et des situations fabuleuses. C'était une véritable prouesse.* »

Tandis qu'il travaille à ses adaptations à Redon, Ancel réalise pourtant que le temps des *Another World* est en train de s'éclipser. La qualité des consoles évolue et l'ère des développeurs indépendants n'a plus cours. Un tournant s'opère : l'industrialisation du jeu vidéo est en marche...

Michel Ancel demeure à Redon durant près d'une année avant d'être délocalisé, tout comme ses collègues, sur la capitale. Dans la pratique, la distance entre Paris et la Bretagne n'est pas toujours optimale. Gérard Guillemot multiplie les allers et retours pour tenter de répercuter les demandes des éditeurs américains.
« *C'était devenu lourd à gérer* », raconte Yves Guillemot qui, pour sa part, dirigeait Ubi Soft depuis Paris.
« *Nous étions loin de la Bretagne et certains programmeurs commençaient à prendre la grosse tête. D'autres voulaient revenir* », continue Guillemot.
La décision est prise vers le début de l'année 1992 : toutes les équipes seront regroupées sur Paris. Ancel demeure quelques mois dans la capitale en solitaire, tandis que Sylvie et ses deux filles sont reparties pour Montpellier. Au bout de quelques semaines de ce régime, le goût de l'indépendance revient le titiller. Il annonce aux frères Guillemot qu'il reprend sa liberté.
« *J'en avais assez. Le travail d'adaptation ne me plaisait pas. Je désirais revenir à la création…* »

D'une certaine façon, l'exil de Michel Ancel apparaît opportun. Le monde du jeu vidéo ne cesse d'évoluer et les frères Guillemot, dans leur tentative de piloter au mieux le navire Ubi Soft, naviguent à vue. À présent, le développement en interne n'apparaît plus comme la solution idéale. Vers le début de l'année 1992, il est décidé de licencier une partie des programmeurs salariés et faire de nouveau appel à des indépendants. Pour sa part, Choukroun s'en va proposer ses services chez Loriciel. Désormais, les routes des deux hommes se séparent.

Redevenu un auteur *freelance*, Ancel retrouve la félicité de la libre création à domicile. Il lui vient alors l'idée d'exploiter les potentiels d'un drôle de personnage dont il a fait jadis le croquis, un certain Rayman…



Screen du célèbre *Another World* d'Éric Chahi, un jeu marquant et passionnant pour Michel Ancel.

ENTRETIEN AVEC GÉRARD GUILLEMOT

À la fin des années 1980, lorsqu'il a découvert Michel Ancel, Gérard Guillemot était en charge du développement des jeux chez Ubi Soft.

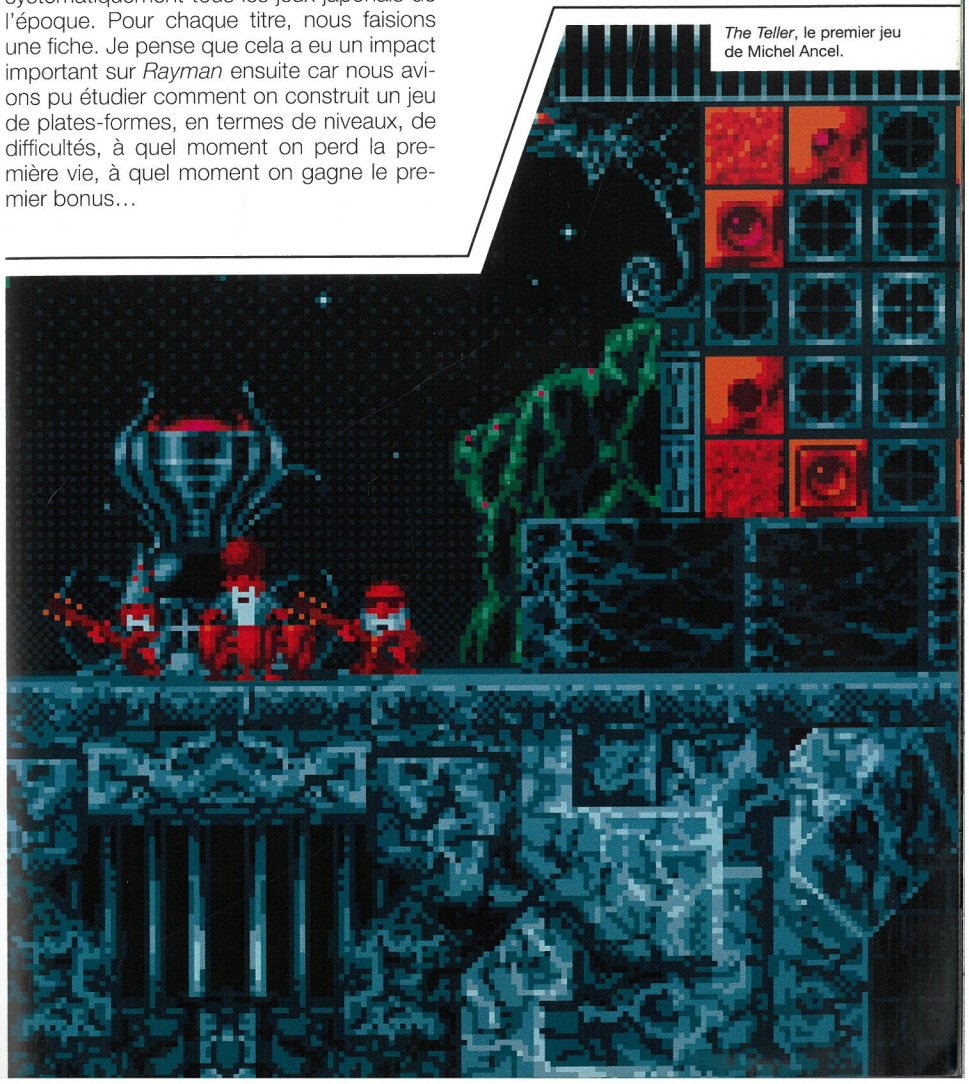
Comment avez-vous découvert qu'il existait un potentiel chez le jeune Michel Ancel ?
Il faut resituer le moment dans l'histoire de ce métier. C'était une époque où la plupart des artistes qui travaillaient dans le secteur des jeux pour micro-ordinateurs étaient des autodidactes. Ils n'avaient pas de formation graphique et avaient appris par eux-mêmes en découvrant un logiciel de dessin. À l'époque, une équipe de développement de jeu, c'était un graphiste et un programmeur. Ils se rencontraient et faisaient quelque chose ensemble. Il émanait une réelle fraîcheur de ce que j'ai pu voir chez Michel Ancel. C'était vraiment impressionnant par rapport à ce que je pouvais recevoir par ailleurs. J'étais donc plutôt intrigué car son ouvrage était très fin, que ce soit dans la composition des couleurs ou des formes. C'était en outre tellement détaillé que les ordinateurs de l'époque ne lui permettaient pas d'aller au-delà des jeux de puzzle. Dans le premier *soft* qu'il nous a proposé, *The Teller,* et que nous avons édité, le graphisme était sidérant pour l'époque, plus fin que ce que l'on pouvait voir la plupart du temps. C'était donc sa touche artistique qui m'avait séduit en premier lieu.

Michel arrive donc chez Ubi Soft par le concours d'un magazine et vous lui demandez alors de venir au château… Comment était-il ?
À l'époque, j'avais loué un château, enfin trois mille mètres carrés dans le château, au milieu d'un parc de cent soixante dix hectares. Je me souviens très bien du moment où je l'ai vu arriver... Il m'avait expliqué qu'il avait 16 ans et m'avait parlé de sa vie à ce moment-là. Il venait de partir de chez ses parents ou s'apprêtait à rejoindre sa future femme car ils attendaient un enfant. J'étais un peu étonné de cette situation mais avec son air très équilibré, comme il l'a toujours, très naturel, cela passait tout à fait. Nous avons eu un bon contact.

Le premier jeu de Michel, *The Teller*, n'a pas été un gros succès.
Nous avions fait un contrat pour *The Teller* même si j'étais persuadé que cela allait être difficile de le vendre. Déjà à l'époque, un jeu devait mêler action et démonstration de technologie. Or, *The Teller*, c'était l'inverse. C'était un jeu malin, d'action/réflexion, avec de très jolis graphismes. Nous n'en avons pas vendu beaucoup mais cela nous a permis de continuer.

Après un travail en *freelance*, Michel est ensuite venu travailler comme salarié d'Ubi Soft. Comment s'est opérée la transition ?
Après le château, j'ai mis en place une équipe de suivi des développeurs tiers à Redon. Et puis, comme j'étais convaincu de ses qualités, j'ai proposé de l'embaucher. En Bretagne, Michel a travaillé avec Serge Hascoët et moi sur le suivi de développeurs. L'une de nos activités là-bas était d'étudier systématiquement tous les jeux japonais de l'époque. Pour chaque titre, nous faisions une fiche. Je pense que cela a eu un impact important sur *Rayman* ensuite car nous avions pu étudier comment on construit un jeu de plates-formes, en termes de niveaux, de difficultés, à quel moment on perd la première vie, à quel moment on gagne le premier bonus…

Et puis, vers 1991, Michel quitte Ubi Soft. Comment l'avez-vous vécu ?
Quand le bureau est devenu trop petit, nous avons cherché d'autres locaux, ce qui nous a amené à Montreuil dans un bâtiment un peu précaire. Or, au bout de quelques semaines, Michel nous a dit qu'il n'acceptait pas que ses enfants vivent en ville et donc qu'il souhaitait démissionner. J'étais un peu déçu de cela. Je lui ai donc dit : « *Écoute, je crois en tes qualités. Si tu as quelque chose qui te semble intéressant, propose-le-moi et nous trouverons le moyen de travailler ensemble.* »



The Teller, le premier jeu de Michel Ancel.

Michel Ancel, devant un kit de développement PlayStation.

Nous en arrivons donc à *Rayman*…
Lorsque nous étions à Montreuil, comme je n'avais pas trop de choses à lui confier, Michel a fait une recherche sur de nouveaux outils qui venaient de sortir, de *ray tracing* (un outil de rendu en synthèse d'images simulant la 3D sur des images en 2D). Il a fait des essais sur cette technique préfigurant la 3D et il a trouvé un moyen futé d'utiliser le *ray tracing* sur les ordinateurs de l'époque. Il créait un petit personnage en le décomposant. Chaque composant était un objet de *ray tracing* qu'il animait ensuite avec les techniques traditionnelles de la 2D. Cela donnait l'apparence d'un personnage en 3D parce que chacun des éléments était en *ray tracing*. C'est pour cela qu'il a appelé son petit personnage *Rayman*. Il est parti avec et puis, près d'un an plus tard, il m'a dit : « *Nous avons travaillé avec Frédéric Houde à un jeu de plates-formes* », et c'était le début de *Rayman*. Je lui ai tout de suite répondu : « *Allons-y !* ».

Et puis, ce qui était un petit projet a pris une énorme ampleur…
Nous avons commencé à travailler dans le schéma traditionnel de l'époque d'un auteur extérieur. Il a commencé sur Atari ST, il me semble, et puis nous lui avons dit qu'une nouvelle console allait sortir, la Nintendo CD, et que nous voulions partir dessus pour donner plus de possibilité au jeu. Lorsque Nintendo a annulé cette console, nous avons été contraints de passer sur la Jaguar d'Atari. À ce moment-là, nous nous sommes aperçus qu'une petite équipe de développeurs n'allait pas être en mesure de réaliser quelque chose de suffisamment important pour nos ambitions — avec mon frère Michel et avec Serge, nous avions commencé à construire les studios d'Ubi Soft. Nous lui avons donc proposé de créer une filiale à Montpellier, de mettre en place une équipe à Montreuil afin de mettre les moyens nécessaire au développement du jeu qui a changé de dimension. L'opportunité PlayStation est arrivée et c'est devenu un énorme budget pour l'époque.

Comment percevez-vous aujourd'hui Michel avec le recul ?
C'est quelqu'un d'entier qui a toujours été sans compromis vis-à-vis de ses valeurs, de ses ambitions, de ce qui lui tient à cœur avec une volonté permanente de faire le bien. *Rayman* a été la meilleure vente des jeux PlayStation pendant quatre ou cinq ans en Europe parce que c'était le seul jeu qui était « *family friendly* », le seul qui permettait aux parents de jouer avec les enfants. Cela vient directement de la volonté de Michel de faire en sorte que le moindre détail soit cohérent avec sa vision juste. C'est ce que l'on retrouve aussi dans *Beyond Good & Evil*. Les personnages principaux sont en quête de justice. Donc, en fait, il y a un côté un peu idéaliste qui est là en permanence chez Michel. Quand il a été confronté aux diverses contraintes du jeu vidéo, il a toujours lutté pour que ce soit le plus proche possible de sa vision. Et c'est ce que le public reconnaît d'ailleurs.

CHAPITRE 4

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR SE TROUVAIT RAYMAN...

Il a jailli d'un *no man's land*, quelque part dans la cité de l'imaginaire. Il avait instantanément la marque des grands. Traduisez : on ne l'attendait point et pourtant, dès son intrusion, il semblait aller de soi. On ne pourrait plus s'en passer du *new kid in town*…

Super Mario et Sonic avaient un cousin français et ils ne le savaient pas. Il ne portait pas la moustache, pas de coiffure en crête. Son atout : d'invisibles muscles qui relient ses membres à son torse. Une coiffure façon palmier exotique, avec fonction hélicoptère intégrée. Une configuration bien pratique pour opérer des manœuvres que ne renierait pas le Marsupilami.

Rayman a quelque chose de particulier, une frénésie cocasse qui témoigne de sa lointaine parenté avec Roger Rabbit, Tex Avery ou Bip Bip le Coyote. Si sa matrice est tissée dans le numérique, son allure est celle d'un *toon* de la grande époque. Comme Bugs et ses compères, sa logique relève des codes d'un univers parallèle où le sérieux est à jamais proscrit. Comme s'il évoluait sur un invisible trampoline. Et comme un toon n'arrive jamais seul, il a débarqué avec une sacrée smala, touchante et guillerette, ahurie et déglinguée, faisant exploser sur les écrans un festival de tons pastels, de frénésie vivace, de pirouettes et loopings : Globox, Murfy, Lu et consorts.

Là n'est pas tout. Rayman est né sous une étoile privilégiée et il en résulte qu'il habite dans un pays chatoyant, burlesque, peuplé de plantes à ressort, avec des logis tracés par un architecte dont les yeux devaient opérer à la manière d'un miroir déformant.

Le reste, c'est une affaire de sueur, car le joueur en voit de toutes les couleurs. Pas une seconde à perdre. Certes, dès l'entrée en scène de Rayman, le zygomatique, muscle du sourire, prend du service. Mais la circulation sanguine doit s'adapter sans attendre à la situation car l'on ne pourra se contenter d'effleurer la souris d'un revers frivole…

Lorsque l'on prend un peu de recul, une sensation émerge. Bon Dieu, mais c'est bien sûr… Où a-t-on vu pareille bonhomie, sereine décontraction, une vision du monde à bord d'un tapis volant ? Le créateur et la chose créée ne font qu'un. Rayman est le reflet dans l'eau pétillante de Michel Ancel. Un peu comme s'il avait donné vie à son double dans une dimension virtuelle. Chez l'un comme l'autre, on retrouve un même esprit foldingue, une propension au délire savamment dosé. En fréquentant l'un, l'on découvre mieux l'autre…

L'arrivée de la Super Nintendo marque un tournant dans l'existence vidéoludique de Michel Ancel. Dès sa sortie en France en avril 1992, cette machine devient sa console de prédilection. Il se régale avec *F-Zero*, Super *Mario Kart*, *The Legend Of Zelda: A Link To The Past*, *Mystical Ninja* de Konami…

« *C'était une machine d'exception…* Zelda *et* Mystical Ninja *ont été pour moi les titres les plus marquants de l'époque. Ce dernier est un jeu complètement fou, d'aventure, de plates-formes, vue de dessus… Sur Youtube, on voit qu'il a encore énormément de fans. C'est vraiment un jeu excitant : on n'arrive pas à comprendre tout ce qu'il y a dedans. Il faut savoir que Konami, à l'époque, faisait énormément de shoot'em up. Or dans* Mystical Ninja, *il y a des niveaux entiers cachés d'autres jeux.* »

Lorsqu'il n'est pas absorbé dans les méandres de *Mystical Ninja*, l'attention de Michel Ancel est dédiée à la mise en couveuse d'un nouveau héros, un certain Rayman. Qu'on se le dise, Ancel en revendique la création de A à Z. Pour lui donner vie, il a exhumé de ses carnets de croquis un personnage qu'il avait conçu lors de son adolescence. Il a d'ailleurs démarré sa carrière dans un monde à deux dimensions. Signe particulier : les pieds et mains de ce personnage facétieux ne sont pas reliés à son corps et ont une fonction télescopique tandis que ses cheveux peuvent se transformer en rotor d'hélicoptère. Autant de caractéristiques qui paraissent attrayantes pour la destinée qui s'ouvre à lui : héros d'un jeu de plates-formes. Rien de moins.

« Rayman *est un projet personnel qui a été le fruit de l'expérience que j'avais acquise en tant que programmeur. J'avais abouti à un système d'animation par modules qui avait servi pour mon précédent jeu, une version spécialisée pour animer un personnage de style cartoon. J'avais programmé le héros principal et on pouvait le diriger sur un Atari ST.* »

Le Rayman qu'évoque ici Michel Ancel est une première version qu'il a dessinée lui-même.

« *À cette époque, même si l'on commençait à industrialiser le jeu vidéo, on n'avait pas encore identifié les différents métiers qui le composent. De ce fait, il y avait encore des dessinateurs au pixel autodidactes, qui n'avaient pas obligatoirement fait des études de dessin ou une école d'art. Je faisais partie du lot.* »

Après un bon semestre passé à Montpellier, Michel Ancel vient frapper à la porte d'Ubisoft afin de présenter le projet *Rayman*. Il est venu avec une démo mais aussi avec un dossier de 150 pages dont l'écriture lui a pris cinq mois et qui décrit le jeu dans son intégralité : le scénario, les niveaux, les personnages, les *boss*.

Durant la présentation, les frères Guillemot échangent des regards entendus. Un même sentiment affleure dans les psychés : il y a là un jeu de choix pour la Super Nintendo que le public français plébiscite. Une fois la présentation effectuée, une courte délibération s'ensuit. Le verdict tombe alors :

— Nous allons travailler sur *Rayman* ! Tu as deux ans pour le réaliser. Cela sortira sur la Super Nintendo.

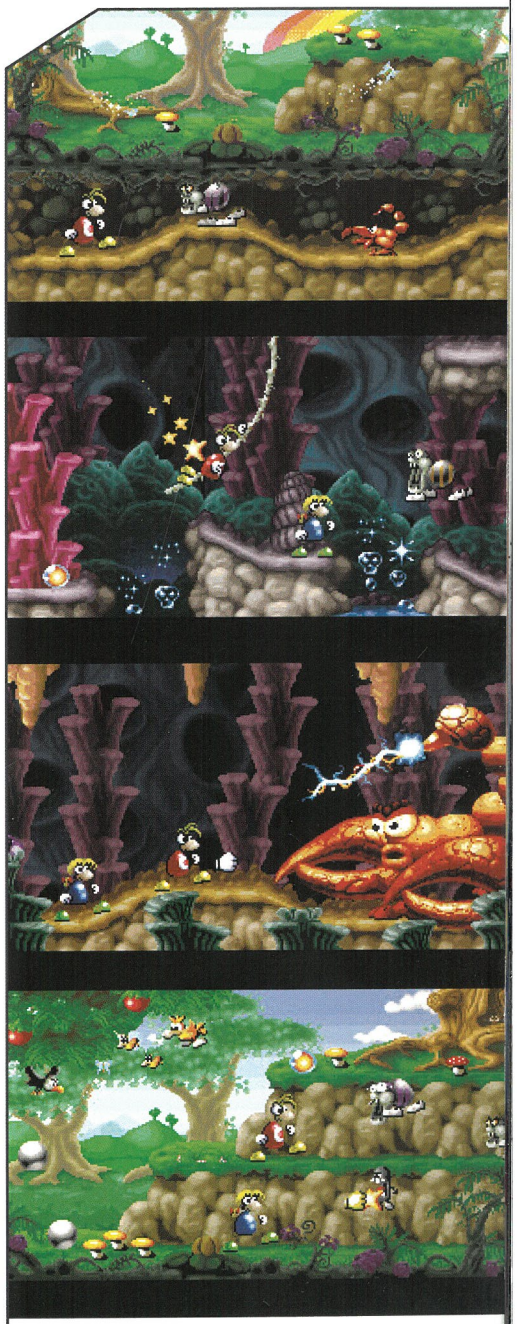
Un contrat est alors signé entre Ubisoft et Michel Ancel en tant qu'auteur indépendant. Avant de plonger dans l'univers de *Rayman*, il reste à accomplir une formalité bien peu « toonesque » : négocier.

« *Les discussions étaient assez âpres. Je me suis retrouvé avec un contrat auquel je ne comprenais rien… Comme souvent, en pareille occasion, on en vient à signer comme on le peut. En réalité, ce qui importait, c'est qu'on ait le budget pour réaliser le jeu.* »

À défaut d'avoir un avocat, Michel est aidé par un ami au fait du domaine juridique qui lui sert de conseil dans la négociation des droits. Il l'avise de demander des avances régulières afin qu'il soit possible de travailler confortablement et insiste également pour qu'il réclame un intéressement sur les ventes. Sage conseil s'il en fut.

Dès l'année 1989, Nintendo a évoqué la sortie prochaine d'un lecteur de CD pour sa Super Nintendo. De ce fait, par la volonté d'Ubisoft, *Rayman* devient un projet qui devra loger sur un CD. Adieu les disquettes et cartouches à capacité réduite, un luxe visuel s'ouvre aux créateurs. Dans le même temps, la création d'un jeu subit un soudain changement d'échelle.

« *Le CD, cela représentait 600 Mo de mémoire. À partir de là, il n'était plus question de travailler à une ou deux personnes. Il fallait constituer des équipes plus importantes.* »



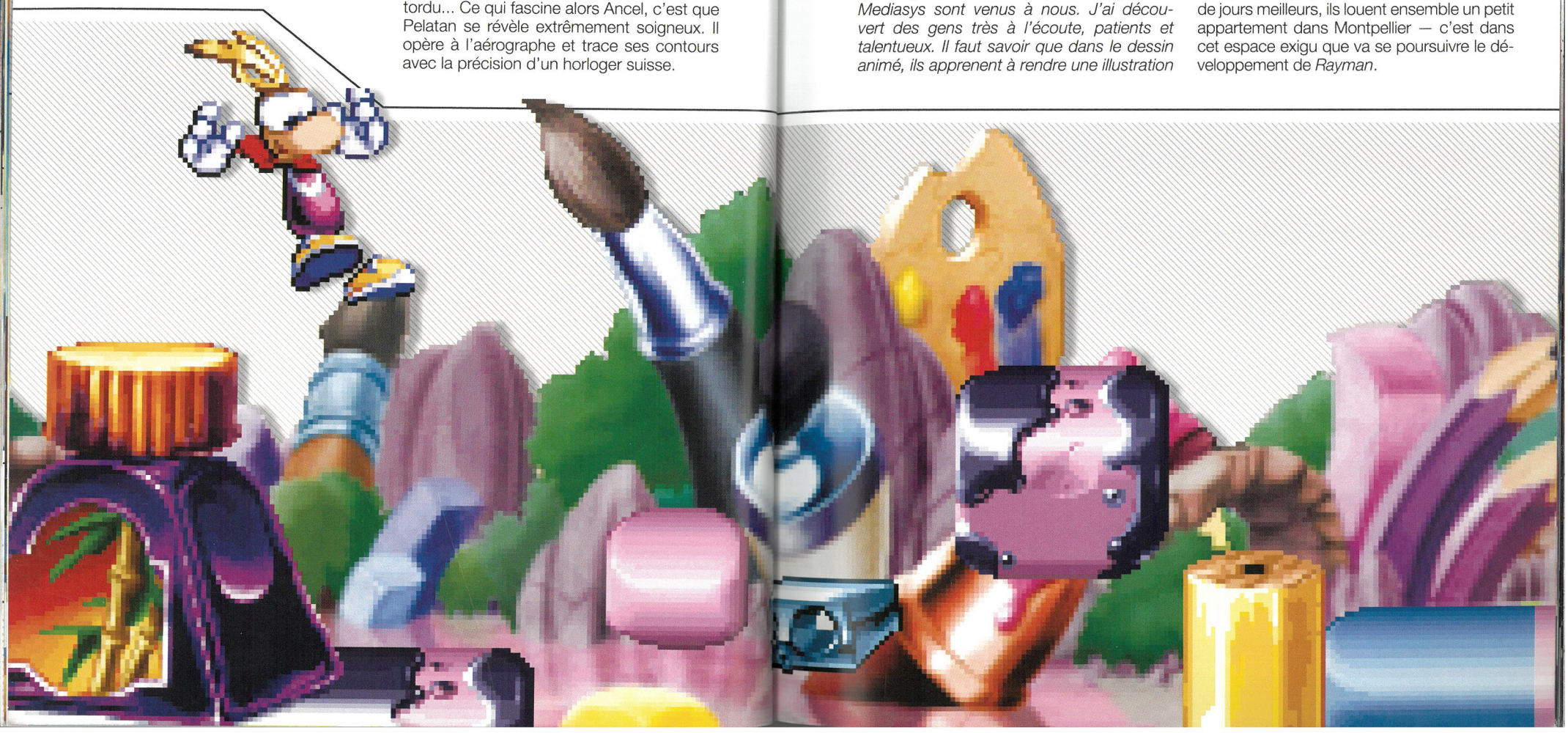
Images de *Rayman* à ses débuts sur Super Nintendo.

En conséquence, Ancel se voit proposer d'embaucher du personnel sur Montpellier en vue de l'assister sur la réalisation de *Rayman*. Sans le savoir, le jeune graphiste est en train de se convertir en chef de projet. En quête de dessinateurs, d'illustrateurs et de professionnels du dessin animé, il passe des annonces de recrutement dans divers magazines de la région de Montpellier.
Une bonne centaine d'artistes à la recherche d'un emploi viennent défiler à son domicile et lui présentent leurs travaux.
« *Certains me présentaient uniquement un document de l'État attestant qu'ils étaient des artistes mais ne pouvaient me montrer aucun dessin. D'autres adoptaient une attitude ultra-méfiante ; ils avaient peur qu'on vole leurs idées...* »

Parmi les recrues de choix figure toutefois un illustrateur sympathique et fort doué dans son domaine, Éric Pelatan, qui opère alors dans l'imagerie médicale, où il dessine des scalpels avec effets de chrome...
« *C'est quelqu'un d'assez sec et obscur. On dirait un extra-terrestre. Il n'a pas beaucoup de cheveux sur la tête. On dirait aussi Fantomas* », suggère Ancel en guise de description.
La nouvelle recrue se voit assigner la tâche de travailler sur les décors de *Rayman*. La mission lui sied à ravir : Pelatan entretient un univers personnel fantastique très développé. Il va réaliser un travail énorme de conception de l'environnement, et ainsi fortement contribuer à ce qui va faire le charme du jeu, avec ses nuages qui tirent vers le mauve, ses montagnes luxuriantes, ses arbres aux textures de marshmallow distordu... Ce qui fascine alors Ancel, c'est que Pelatan se révèle extrêmement soigneux. Il opère à l'aérographe et trace ses contours avec la précision d'un horloger suisse.

« *À l'époque, j'étais particulièrement désordonné. Éric se montrait inversement très minutieux. Sur tous ses dessins se trouvaient des calques, des pochoirs, des fixateurs afin d'empêcher que les couleurs ne filent, tout un tas d'éléments destinés à éviter que cela se salisse. C'était amusant de le voir arriver avec tout son attirail.* »

L'une des postulantes opère une impression marquante sur Michel Ancel. Alexandra Steible est une jolie brune perpétuellement souriante. Elle se montre calme, posée, et manifeste un fort ressenti artistique. Le courant passe vite avec elle.
Alexandra Steible vient d'une société de dessin animé de Montpellier, Mediasys, qui est en train de faire faillite.
« *Un grand nombre d'ex employés de Mediasys sont venus à nous. J'ai découvert des gens très à l'écoute, patients et talentueux. Il faut savoir que dans le dessin animé, ils apprenent à rendre une illustration vivante sous plusieurs angles. Il leur faut acquérir des connaissances variées en matière de dessin : dans l'espace, en anatomie... Cela nous intéressait car nous avions besoin de faire vivre nos personnages.* »
Alexandra se voit confier la tâche d'animer les personnages du jeu. Et comme elle est douée, Rayman prend vie. Elle va également dessiner les autres protagonistes du jeu en compagnie de Michel.
« *Elle avait une création très généreuse. Alexandra n'hésitait pas à refaire cinq fois le même personnage.* »
De fil en aiguille, Michel Ancel s'éprend d'elle. Une transition s'opère dans sa vie privée. Exit Sylvie qui lui a donné deux filles et dont il se sépare en très bons termes. Alexandra devient sa deuxième compagne et va lui offrir son premier garçon. Pour l'heure, en l'attente de jours meilleurs, ils louent ensemble un petit appartement dans Montpellier — c'est dans cet espace exigu que va se poursuivre le développement de *Rayman*.



Impressionné par les réalisations d'Éric Pelatan, Ancel a peu à peu une révélation : il faut cesser d'œuvrer avec des pixels et intégrer dans *Rayman* les dessins tels qu'ils ont été réalisés par cet illustrateur. Ce sont ces décors, une fois numérisés dans l'ordinateur, qui vont servir de terrain pour les personnages !

« *La nouveauté pour moi, c'était de travailler avec un dessinateur traditionnel et non pas des graphistes du monde de l'informatique qui représentaient les choses à base de pixels. C'était un vrai plaisir que d'œuvrer avec des dessinateurs à l'ancienne. D'où l'idée d'exploiter directement ce travail, un procédé qui sortait alors des sentiers battus. Au fond, le propre de* Rayman *a été d'être le fruit du travail de vrais artistes, des gens qui avaient un coup de crayon, une patte artistique forte. Sans que personne ne l'ait compris à ce moment là,* Rayman *a été conçu par des illustrateurs à une époque où, ailleurs, on travaillait encore au pixel. Visuellement, ce seul facteur a permis de différencier* Rayman *d'autres jeux apparus au même moment.* »

Entouré d'Éric Pelatan, qui, en tous temps, garde son sérieux même s'il peut se montrer pince-sans-rire, et d'Alexandra, qui, pour sa part, ne cesse de rire, Ancel, tout excité, assume la direction artistique, passant de l'un à l'autre.

« *Nous produisions des choses que l'on n'avait jamais réalisées dans le jeu vidéo, des types d'images qui n'existaient pas !* »

L'équipe est complétée par un programmeur et un autre artiste et, faute de mieux, Ancel et ses acolytes travaillent à domicile dans une chambre de six mètres carrés.

« *C'était une vie de saltimbanque car nous n'avions pas de bureaux officiels et nous bossions donc chez moi, au gré de mes déménagements. Ma sœur Sophie colorisait des images pour* Rayman. *Le midi, elle nous préparait à manger pendant que nous développions.* »

En parallèle, Serge Hascoët, la tête pensante d'Ubisoft, prodigue moult conseils destinés à enjoliver les décors, l'intrigue, la jouabilité…

« *Peu de gens le savent mais c'est Serge qui a fait que* Rayman *a pu connaître le succès qu'il a eu. Ce n'est pas spécialement moi. J'ai créé un univers, j'ai mis la graine, mais c'est lui qui a arrosé tout cela, qui l'a embelli. C'est quelqu'un qui a une vraie vision. Selon moi, il est largement du niveau d'un Miyamoto.* »

Le soir, Michel se déplace fréquemment dans Montpellier afin d'aller en concert. En cette année 1993 qui voit triompher les sons lancinants du trip hop, il écoute pour sa part énormément de musique classique et de jazz-rock, genre pour lequel il a développé une réelle curiosité. Très vite, Ancel estime qu'une composition de qualité est essentielle pour *Rayman*.

« *Pour moi, le rôle de la musique est fort important dans les jeux. Les titres que j'ai réalisés et auxquels le public s'est attaché ont pour point commun la qualité de la musique. Ce n'était pas quelque chose que l'on rajoutait à la fin.* »

Il fait alors la connaissance d'un pianiste de jazz de Montpellier, Rémi Gazel, et s'entiche des climats sonores amples et généreux qu'il développe lorsqu'il est épaulé par ses fougueux compagnons de scène, à la batterie, à la basse. Une fois de plus, Ancel est touché par la grâce : et si la musique d'un jeu cessait d'être une succession de couinements synthétiques ? Et si l'on collait sur *Rayman* une bande sonore digne de ce nom. De la musique « *live* ». Et de proposer à Gazel de prendre la bande-son de *Rayman*. Tandis qu'il carresse sa petite barbiche, le compositeur soupèse la chose et opte pour le défi : il ne connaît absolument rien au monde des jeux vidéo mais comment ne pas être séduit par un challenge d'un goût nouveau. Il compose dès lors la plupart des morceaux de *Rayman* et notamment le superbe « Blues du Guitariste » qui est interprété par un bluesman de Montpellier du groupe Orange Blues.

« *Il y a énormément d'instruments live dans le premier Rayman !* »

La musique du jeu va par la suite récolter un prix aux États-Unis.

Les mois passent. Comme il est avéré que le CD de la Super Nintendo ne verrait pas le jour, l'équipe s'est rabattue sur la Jaguar d'Atari, une console qui paraît alors prometteuse — elle permet d'afficher des millions de couleurs.
« *Cette explosion du graphique était assez jubilatoire : on pouvait créer quelque chose de nouveau, utiliser le talent de ces artistes…* »
L'éditeur Ubisoft, pour sa part, a choisi de développer sa présence internationale en ouvrant des filiales hors de France. Une telle manœuvre paraît plus opportune que la simple recherche de partenaires étrangers. Yves Guillemot en est venu à estimer que la conquête des marchés américain et japonais ne serait pas plus complexe que celle d'un autre.
« *Il faut créer une demande en produisant quelque chose de suffisamment original... Le consommateur ne se soucie guère de la nationalité d'un jeu. Nous sommes américains aux USA et japonais au Japon* », explique Guillemot.

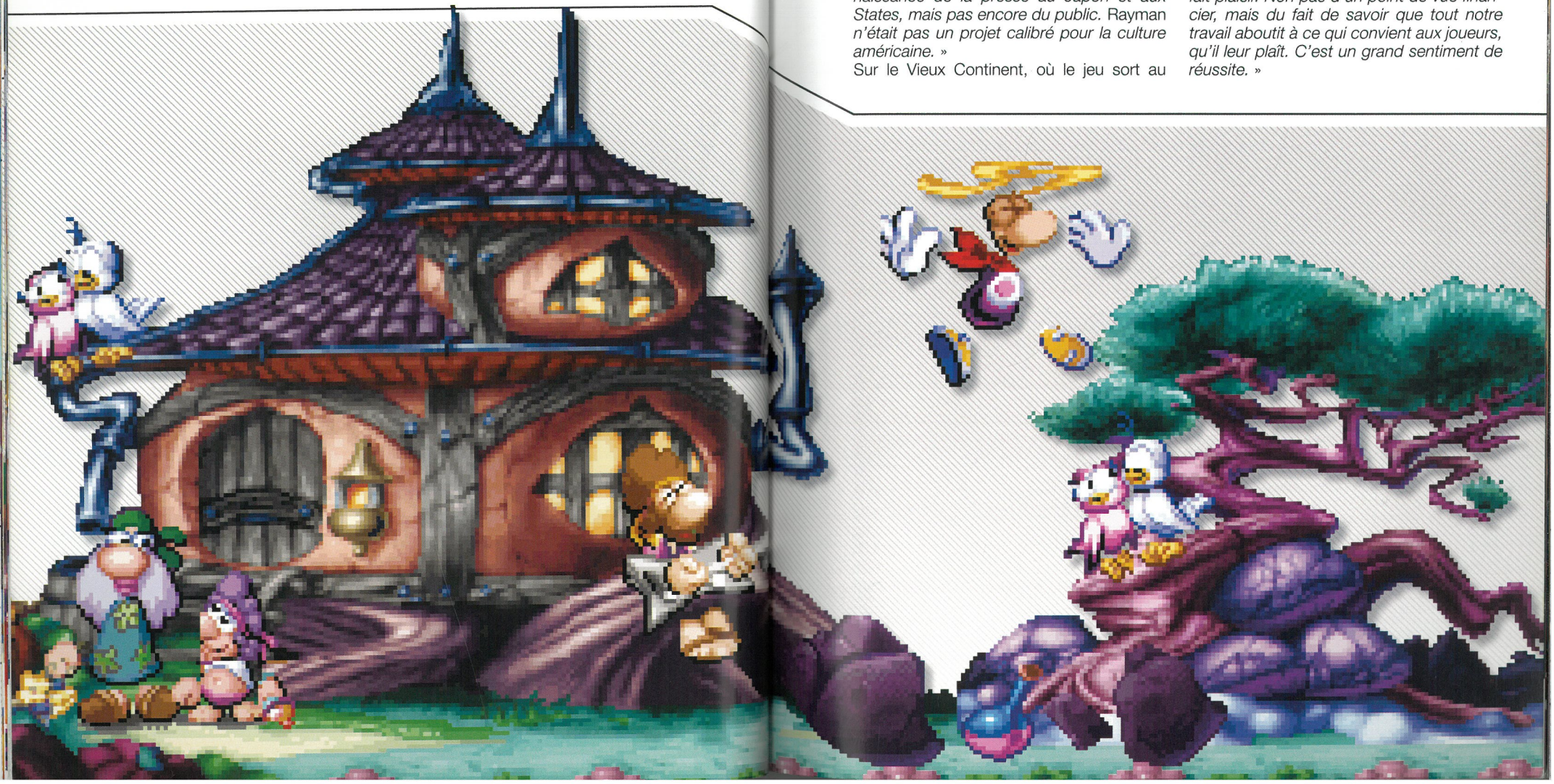
La solution adoptée par Ubisoft consiste à établir des antennes à Tokyo comme à New York afin de mieux pouvoir prendre la température des événements au jour le jour. Cette présence locale favorise notamment les contacts avec les fabricants de consoles, qu'ils soient américains, à l'instar d'Atari ou de 3DO, ou japonais, comme SEGA ou Nintendo.
« *L'antenne japonaise nous a permis d'être en contact avec des constructeurs tels que SEGA ou Sony bien avant la sortie des dernières machines* », raconte Yves Guillemot.
Au fil de ces contacts privilégiés, Ubisoft a été mis dans la confidence : le géant de l'électronique Sony se prépare à entrer dans l'arène des jeux vidéo. Une toute nouvelle console est attendue pour l'année 1995 : une certaine PlayStation…
En cette année 1984, où l'aîné de la famille, Michel Guillemot, a pris la direction des équipes de développement françaises, une décision majeure est prise : il faut « *mettre le paquet* » sur *Rayman*, en faire un titre phare d'Ubisoft, un titre qui sera présent pour le lancement de la PlayStation !

« *À partir de 1994, Ubi a voulu créer une structure de développement industrielle et ils ont mis de gros moyens sur* Rayman. »
Instantanément, le projet change d'envergure. Une large équipe de programmeurs et d'animateurs est constituée à Paris. Ils ont pour mission d'adapter *Rayman* pour la console de Sony et d'en exploiter au mieux la puissance. Pour Ancel, le temps des allers et retours vers la capitale a repris.
« Rayman, *qui était un jeu de quelques auteurs, est devenu une super production. J'allais voir les programmeurs qui étaient en charge de l'adaptation sur la PlayStation, qui réalisaient les niveaux, je donnais des directives, des réglages de gameplay. Il y avait un énorme travail de coordination à effectuer. Il fallait toutefois que le projet garde son âme et cela a été possible du fait qu'à Montpellier l'exigence artistique était très forte.* »

Si dans les locaux d'Ubisoft à Montreuil, à la périphérie de Paris, les programmeurs et responsables d'animation affectés à *Rayman* se répartissent sur plusieurs étages, à Montpellier, Ancel manque encore des moyens qui lui permettraient de louer en compagnie d'Alexandra un appartement à même d'accueillir le noyau dur sur lequel repose le jeu. Durant l'été 1994, l'équipe migre dans la vieille bergerie d'un ami, au nord de Montpellier.
« *On m'a prêté cette bergerie dans l'arrière-pays. Cela nous a permis de nous réunir afin de réaliser les derniers niveaux du jeu. C'était infernal : nous travaillions alors qu'il faisait 40 degrés ! Nous avons fini le développement des personnages là-bas, à cinq personnes, en maillot de bain, dans une température torride. C'était vraiment drôle.* »
En cette période estivale, Alexandra ne chôme pas : elle a la charge de dessiner sous forme traditionnelle toutes les images intermédiaires des animations. Éric Pelatan continue de créer les décors au crayon et le scanner tourne à plein régime. Une fois sur ordinateur, les dessins sont colorisés sous Photoshop puis retravaillés.

« *La PlayStation était une machine basse définition. Il nous fallait donc retravailler les images pour qu'elles continuent d'être belles malgré les contraintes techniques de la future machine de Sony.* »
En dépit de l'effort qui a été consenti, Ancel a le souvenir de fous-rires.
« *Alexandra et moi avons énormément ri lorsque nous avons créé* Rayman. *L'ambiance était particulièrement jubilatoire autour de ce projet. Cela se ressent. Encore aujourd'hui, il y a de nombreux joueurs qui reviennent sur ce jeu et m'en parlent comme quelque chose d'incroyable. Si* Rayman *l'est, cela vient en partie de la bonne humeur dispensée par Alexandra. Je me suis toujours dit par la suite que tous les projets devraient se dérouler comme cela. Il faut que ce soit drôle.* »

« *Un titre tel que* Rayman *a coûté quinze millions de francs. Nous étions obligés dès le départ d'adapter notre production au monde entier* » explique Yves Guillemot. « *Le marché français n'était tout simplement pas suffisant pour amortir les frais de développement.* »
L'investissement s'est révélé payant : Ubisoft est le seul éditeur européen à sortir un jeu lors du lancement américain de la PlayStation en juin 1995. En ce milieu des années 1990, *Rayman* est l'un des premiers titres qui utilise directement le travail des animateurs que ce soit dans les personnages comme dans les décors, qui ont été numérisés à partir des dessins originaux avant d'être retouchés. Visuellement, la claque est forte.
Rayman sur PlayStation s'offre au public à l'automne 1995 et permet à l'éditeur français d'entrer dans la cour des grands. Pourtant, c'est avant tout sur le sol européen qu'il opère une séduction imparable…
« *Ubisoft a certes obtenu une reconnaissance de la presse au Japon et aux States, mais pas encore du public.* Rayman *n'était pas un projet calibré pour la culture américaine.* »
Sur le Vieux Continent, où le jeu sort au même moment que la PlayStation (officiellement commercialisée le 29 septembre 1995), le succès prend rapidement des allures de « carton » ! Ancel se rappelle qu'à la FNAC, les boîtiers du soft étaient surmontés d'un petit bandeau avec la mention : déjà 400.000 exemplaires vendus !
« *Ce que nous ne savions pas, c'est que le jeu atteindrait plusieurs millions d'exemplaires quelques années plus tard !* »
Michel Ancel, qui touche un franc par exemplaire vendu, voit progressivement s'évanouir les problèmes matériels.
« *Les succès des jeux sont de bons souvenirs. D'apprendre qu'un titre fonctionne fait plaisir. Non pas d'un point de vue financier, mais du fait de savoir que tout notre travail aboutit à ce qui convient aux joueurs, qu'il leur plaît. C'est un grand sentiment de réussite.* »



Si certains voulaient se reposer sur leurs lauriers, la compétition est là pour raviver la flamme. L'équipe d'Ancel n'est pas prête d'oublier l'arrivée de *Super Mario 64* sur la Nintendo 64 en 1996.

« *Durant trois jours, nous n'avons pas pu bosser, nous étions une trentaine à nous repasser la manette. Ça a été un des grands plaisirs du jeu vidéo, car nous découvrions la 3D libre, une expérience de jeu pur.* »

Une seule solution face à un tel choc : se surpasser. *Rayman 2* doit s'apparenter à un véritable dessin animé interactif en 3D. Pour Ancel, cela implique une phase importante d'apprentissage de l'image de synthèse 3D. Pour l'occasion, il collabore avec un auteur de bandes dessinées, Hubert Chevillard qui opère la conception graphique. Toutefois, la collaboration d'un autre hurluberlu va s'avérer majeure pour la nouvelle mouture de *Rayman*.

Jacques Exertier s'est joint à l'équipe de développement formée autour de Michel Ancel lors des toutes dernières semaines de *Rayman*. C'est sur la recommandation d'Alexandra qu'Ancel a voulu rencontrer cet autre transfuge de la société Mediasys — Exertier y opérait comme directeur d'animation. En dépit d'une franche virginité vidéoludique, il se joint à l'équipe, subjugué par l'énergie qu'il capte autour d'Ancel.

« *Exertier est un véritable dieu dans l'animation. Il est néanmoins venu travailler avec nous dans le jeu vidéo. Il lui fallait beaucoup de courage car il a quitté un milieu pour entrer dans un autre où il n'était plus le maître.* »

Jacques Exertier se manifeste par une apparence extrêmement simple :

« *On se demande parfois si ce n'est pas le type qui va sortir les poubelles avec ses vieilles chaussures toutes éculées ! Ce pourrait être Diogène dans son tonneau* », s'amuse Ancel.

Cette sobriété est cependant compensée, dixit Ancel, par « *une richesse intérieure très forte secondée par une richesse humaine et une très grande culture, une énorme patience et beaucoup de talent. Exertier écoute énormément. Il sait aussi raconter des histoires et très vite, il s'est retrouvé du côté de l'écriture.* »

Avant tout, Ancel est bluffé par le « *coup de crayon* » du nouveau venu. Il apporte à *Rayman 2* une patte d'auteur, digne des meilleurs dessins animés.

« *Il faut savoir que les animateurs traditionnels sont des gens extrêmement patients. On apprend que l'on obtiendra un mouvement un dessin après l'autre, que ce n'est pas une machine qui fera le boulot.* »

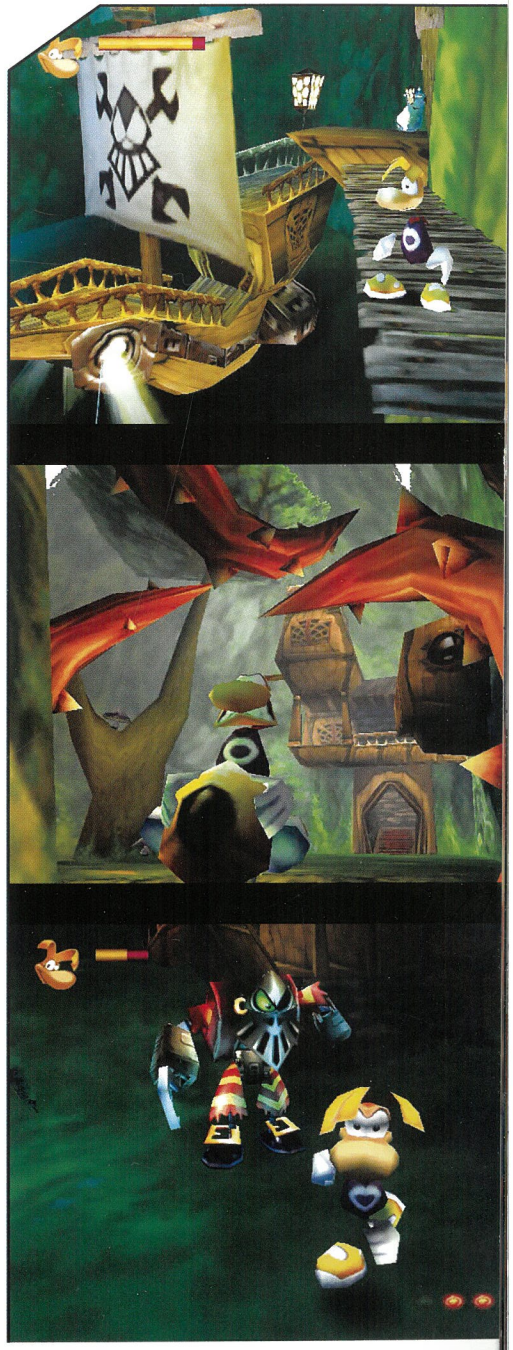
Dans le privé, Exertier a une particularité : tout lui semble possible. Vers 1992, il s'est fait parachuter en pleine forêt amazonienne et s'en est allé à l'aventure. Par la suite, il va traverser la Guyane en allant tout droit, machette à la main, sans jamais bifurquer. Il participe chaque année à des compétitions telles que les 100 kilomètres de Millau, une épreuve de courses à pied non loin de Montpellier.

« *Même s'il a les genoux en sang, il va jusqu'à la fin.* »

Rayman 2 est décrit par Ancel comme un projet difficile. Si le développement démarre à Montpellier, une grande partie des équipes d'animation se trouve à Paris tandis qu'une deuxième, responsable de la programmation, est basée à Annecy.

« *La nouvelle tendance était d'effectuer un développement sur plusieurs sites. La jonction était difficile parce que les esprits n'étaient pas les mêmes. Les artistes de Montpellier et de Paris étaient différents. Il existait une certaine rivalité. La conception d'un jeu vidéo requiert également beaucoup de patience. C'est long et pas toujours amusant. Pour dix minutes rigolotes, nous passons trois heures de galère à régler des bugs. C'est un mélange de science et d'art qui fait que c'est souvent déconcertant pour de nombreuses recrues qui pensent obtenir un plaisir rapide.* »

Pour couronner le tout, un autre jeu évoluant dans un même esprit burlesque, *Tonic Trouble*, est mis en chantier.



À mi-parcours, lors du développement de *Rayman 2*, Ubisoft décide d'embaucher des producers, des personnes dont la tâche consiste à coordonner le travail des divers artistes d'une manière impartiale. Un premier *producer* est nommé sur *Rayman 2* mais il ne fait pas l'affaire, faute d'une connaissance assez approfondie du milieu.
Vers la fin du jeu, l'assistante de Gérard Guillemot, une fille pulpeuse et dynamique du nom de Pauline Jaquet, prend en charge la finalisation du projet. Elle se révèle passionnée et totalement impliquée dans l'aventure. Pauline décide de rationaliser la production, de simplifier certains aspects du jeu…
« *La vertu d'un producer, c'est d'avoir énormément de qualités artistiques mais aussi une grande intelligence et un grand sens pratique. Il faut savoir effectuer des concessions, comprendre quels sont les enjeux artistiques, quels sont les enjeux technologiques, et donc résoudre une équation complexe dans un temps limité. Il faut que la personne ait un certain recul et soit capable de prendre des décisions que des gens comme moi ne seraient pas capables de prendre. Les auteurs voudraient faire le meilleur jeu de la Terre et seraient prêts à y passer dix ans s'il le faut.* »

Pour sa part, Jacques Exertier se prend sérieusement au jeu :
« *Il est soudainement venu au boulot avec un matelas et n'a presque plus dormi durant trois ou quatre semaines, pendant lesquelles il a abattu un travail incroyable.* »

Lorsque *Rayman 2* sort en octobre 1999, peu avant le changement de siècle, le jeu a nécessité cent mille heures de dur labeur.
« *Il n'a pas eu autant de succès que le premier opus, mais a tout de même reçu un très bon accueil. C'est aussi un projet qui a ouvert des portes à Ubisoft. Ils ont monté une marche au niveau de la reconnaissance de la capacité créative de leurs équipes.* Rayman *et* Rayman 2 *ont établi un benchmark de qualité qui était propre à l'éditeur* », estime Ancel.
Dans la mesure où il a désormais de nouveau le statut de salarié d'Ubisoft, les retombées financières pour Ancel sont bien moindres.